

# SUPER GAME POWER



NOVA  
CULTURAL

DEZEMBRO 94 - Nº 9 - R\$ 4,00

SEGA • NINTENDO

PUNCH OUT:  
PANCADA E BAIXARIA  
GANHE SUPERGP SP O SEU GUIA

## SAMURAI SHODOWN PARA MEGA E 3DO

32X CHEGA ARRASANDO:  
VIRTUA RACING DELUXE,  
DOOM, COSMIC CARNAGE

SNES PEGA FOGO COM  
DRAGON BALL Z E SHAQ FU

POWERED GEAR E RING OF  
DESTRUCTION: SANGUE NO ARCADE

DOOM: MUITA EMOCÃO E  
VIOLENCIA NO SEU PC

FINAL FANTASY III:  
MOSTRAMOS TUDO  
12 PÁGINAS! 168 FOTOS!

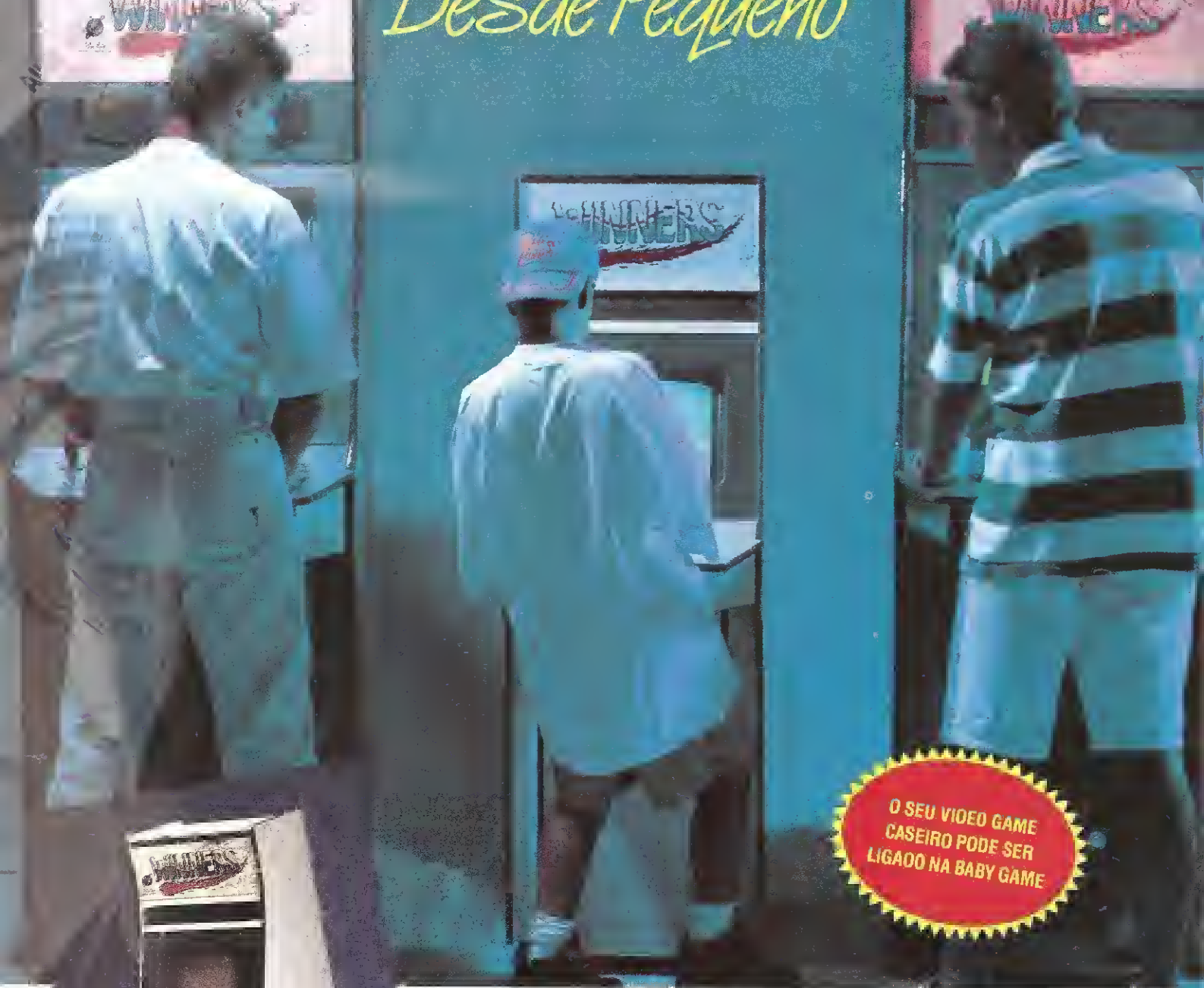


**SUPERCONCURSO**

MANDE O CUPOM E CONCORRA À TV 29",  
VÍDEO CASSETES E MUITOS PRÊMIOS!



# Baby Game É Pra Quem Detona Desde Pequeno



O SEU VIDEO GAME  
CASEIRO PODE SER  
LIGADO NA BABY GAME

Baby Game é um gabinete profissional que já vem com TV e pode ser equipado com todos os video games existentes no mercado. As suas medidas são reduzidas, cabendo assim em residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets e principalmente no orçamento do seu pai. Peça já o seu.

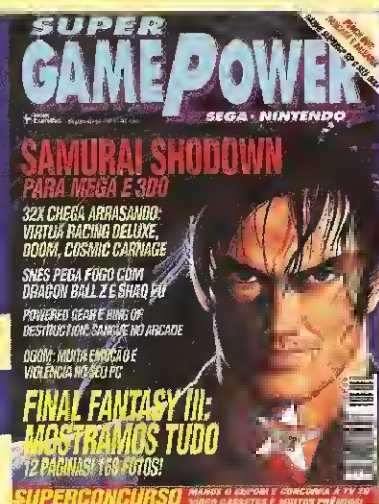
## “Eu Sou”

**“EU SOU” INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.**

Rua Clímaco Barbosa, 578 - Cambuci - São Paulo - Capital

Fone: (011) 270-6133 - Fax: (011) 278-6970





## JOGOS DESTA EDIÇÃO

<b>MEGA DRIVE</b>	
The Legend of Heroes	15
Indy Car Racing	18
View Point	23
Samurai Shodown	24
Pulseman	26
Generations Lost	27
The Lion King	28
Tennis	58
<b>SNES</b>	
Wonder Project I	14
Yuyu Hakasho	14
Pac In Time	14
Battle Cross	14
Albert Odyssey	15
Donkey Kong Country	17
Batman e Robin	18
Indy Car Racing	18
Biker Mice From Mars	18
Clay Fighter 2	34
Chaos in The Windy City	35
Crazy Chase	36
Animaniacs	38
Shaq Fu	39
Dragon Ball Z 3	40
Punch Out	59
Final Fantasy 3	66
<b>MASTER</b>	
Dr. Robotnik	50
<b>PORTÁTEIS</b>	
Pac In Time (Game Boy)	14
Samurai Shodown (G. Gear)	15
<b>SEGA CD</b>	
Snatcher	16
Scottie Pippen	16
Corpse Killer	18
Android Assault	44
Dune	45
<b>JAGUAR</b>	
Iron Soldier	16
<b>3DO</b>	
Samurai Shodown	46
VR Stalker	47
Super Street Fighter II X	48
Soccer Kid	56
Mega Race	57
<b>ARCADE</b>	
Dragon Ball Z 2	15
Killer Instinct	19
Powered Gear	52
Rings of Destruction	54
<b>ULTRA 64</b>	
Killer Instinct	19
<b>32 X</b>	
Cosmic Carnage	12
Star Wars Arcade	12
Virtua Racing Deluxe	12
Doom	13
<b>PC</b>	
Doom	78

# SUPER GAME POWER

## SUMÁRIO

### CIRCUITO ABERTO

Descubra o que a renderização é capaz de fazer em jogos como Donkey Kong **10**

### PRÉ-ESTREIA

Veja as fotos dos jogos que você vai jogar no 32 X **10**

### GOLPE FINAL

A pancadaria pega fogo em Rings of Destruction **54**

### SUPERGP DICAS

O tradicional show de truques & manhas continua detonante **60**

### DETONADO

Tudo o que você precisa saber para acabar Final Fantasy III **66**

### COMPUTER ZONE

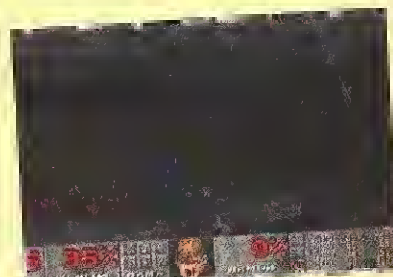
Desça aos infernos com Doom e tente manter-se vivo **78**

### SUPERGP EXPRESS

Fred Flintstone, Wolverine, Homem-Aranha e muito mais **80**

### FINAL STAGE

Não existem obstáculos para SuperGP. Veja o fim de Shock Wave **82**



Você vai encarar criaturas demoníacas na telinha do seu PC. Previna-se na pág. 78

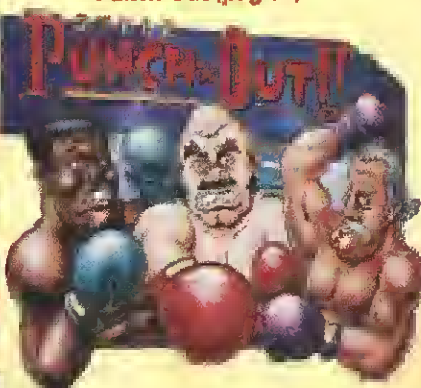


Muita porrada! O que mais você poderia esperar de Dragon Ball Z? (pág. 40)



Esta é uma das 168 fotos de um especial digno de Papai Noel para você (pág. 66)

O boxe nunca foi tão divertido como no clássico Punch Out (pág. 59)





# SUPER GP CARTAS

## LEITOR IMPORTADO



Meu nome é Márcio e meu cunhado chama Akira. Aqui onde moramos tem muitas lojas de games, mas elas só vendem, nenhuma aluga. Os games que rodam aqui são um tesão. A galera japonesa arrepia no fliper, principalmente em jogos de luta. A nova sensação é **King of Fighters**, da SNK - a turma do **Fatal Fury** versus o pessoal do **Art of Fighting**. O Japão é adiantado e atrasado em relação aos games. Há jogos no Brasil que a galera daqui nunca ouviu falar. Aqui não há **Mortal Kombat I** e **II** no arcade, só para fliperama. Queria saber se há possibilidade de uma assinatura da **SGP** aqui no exterior. Espero a resposta!

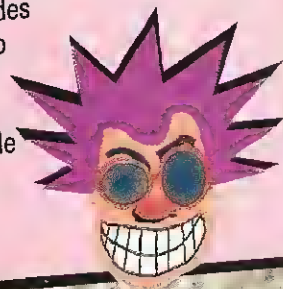
**Morango e Akira  
Chiba-Ken Mobara-Shi  
Hagiwara-Cho, Japão**

**CHEFE:** Já estamos providenciando a assinatura, caros nipoleitores. Aguardem.

## PAPO DO CHEFE

Voltei. Mas não pensem que minha ausência foi por vadiagem ou coisa do gênero. Comigo não tem essa. O trabalho aqui continua duro. Acompanhar esse mercado não é fácil. Esse é o motivo da **SuperGp** estar num constante processo de evolução, tal qual o mundo dos games. É a única revista do gênero no país com 84 páginas, cobertura de todos os consoles, sem puxar sardinha para ninguém. Falando nisso, tem muita gente com dificuldade de escrever para o Papai Noel. Não é para menos, a Sega ataca em dose dupla com Saturn e 32X, a Sony com o Playstation, sem falar no 3DO e no

Jaguar, que promete decolar com o seu CD-Rom. E os fãs da Nintendo fiquem tranquilos, o Ultra 64 já está na praça em forma de arcade. Chegar à casa do leitor é apenas uma questão de tempo. Qual comprar? Bom, se eu disser, perco a imparcialidade, mas fique tranquilo, pois todos eles sempre vão ter o seu espaço aqui na **SGP**. Assim, a escolha fica mais fácil. O recado está dado. Fique ligado nas próximas edições, grandes novidades vão pintar por aí. Boas festas e um montão de games para todos.



## Super GP Responde

Ai vão algumas perguntas sobre assuntos ainda obscuros do 32 X:

- 1- Quando será lançado o 32X no Brasil?
- 2- Qual será o seu preço?
- 3- Ele trabalha basicamente com gráficos poligonais ou poderá rodar jogos do tipo **MK II** e **SSF 2**?

**Antônio M. K. de Oliveira  
Itajubá - MG**

**MK:** Saudades de Itajubá. Perguntas interessantes as suas Antônio, típicas de mineiro ressabiado. Vamos lá:

- 1- A Tec Toy promete o lançamento no Brasil simultaneamente com os Estados Unidos.
- 2- O preço vai depender

do êxito do plano real (Perigas sair bem em conta).

3- O 32X tem recursos para trabalhar com gráficos poligonais, mas também é possível rodar jogos de luta deste gabarito.

Vocês hein? Já escrevi uma dúzia de cartas e nenhuma foi publicada. A esperança de ver minhas dúvidas respondidas nas páginas da **SGP** me faz insistir.

1. **Mortal Kombat II** para Mega e SNes possuem os mesmos 24 Mega. Porquê nas fichas técnicas (edição 7) o SNes leva vantagem?

2- Qual a diferença entre o Mega CD e o Sega CD? O mesmo CD é compatível entre eles? O Mega japonês funciona normalmente com o Sega CD americano?

3- Porque os jogos do CD 32 X não são compatíveis com o Sega CD, se os dois usam jogos em CD? Publiquem esta carta. O desesperado.

**Adriano Ferreira  
Curitiba - PR**

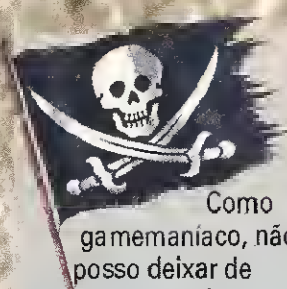
**CHEFE:** Com o ultimato do Adriano resolvi lançar luz sobre algumas dúvidas do sistema Sega, no qual sou especialista único.

1- A quantidade de Mega não define se o cart é bom. Os cartuchos excelentes de 4 ou 8 Mega disponíveis são uma prova cabal disto.

2- O Sega CD é americano e o Mega CD é japonês, não sendo compatíveis.

3- O 32X funciona como um adaptador para o Mega e não tem entrada para o CD. Acabou o desespero?



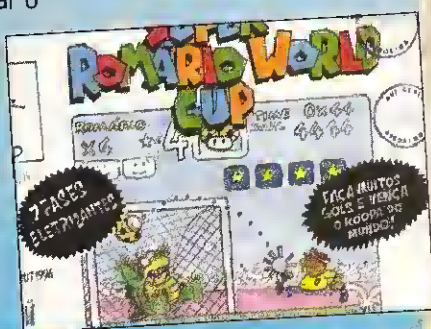


## OS PIRATAS

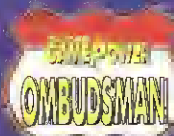
Como gamemaniaco, não posso deixar de comentar algumas falcaturas que descobri em jogos para SNes. Pintou um cartucho por aqui, o **Mega Man X**, que basta atirar nos inimigos que tem escudo para que você saia da fase e ganhe a arma especial sem enfrentar o chefe. Isso seria uma grande vantagem para os mais preguiçosos se não fosse o fato de, na última fase, o jogador ser arremessado de volta para primeira a

toda hora. Os piratas são fogo. **Jurassic Park** é impossível de ser completado. Lá pelas tantas, tudo sai do ar. Tem é que denunciar esta raça de sabotadores que fazem com que jogos superlegais se tornem uma enchêção de saco.

**Ed Da Silva Rodrigues**  
Arcos - MG



**N**a seção pré-estréia de SGP número 8: Golden Axe The Duel é só para arcade. Em Samurai Shodown para SNes, o Mozu Otoshi de Galford é  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  soco e o Kogetsu Zan de Haohmaru se faz com  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  soco. Erro da edição 7: os golpes secretos de Darkstalkers que mostramos são da versão antiga. Demitri tem um fatal, o Shadow Beast ( $\downarrow \rightarrow \downarrow + 3$  botões de soco).

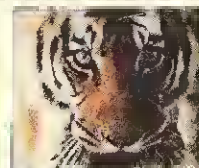


## FASE BONUS

**SGP** deveria constar em todas as bibliotecas e escolas públicas, como literatura obrigatória, pois diverte e ensina mais que muito livro didático.

**Marco Antonio Laivoisier**  
São Paulo - SP

## ANIMAL



A Polaroid que o Alexandre Yoneta tirou de Zangief no SF II Special Champion Edition. Troféu Tigrão para o Alê! Valeu.

**Cheetos®**



**CHESTER CHEETAH®**

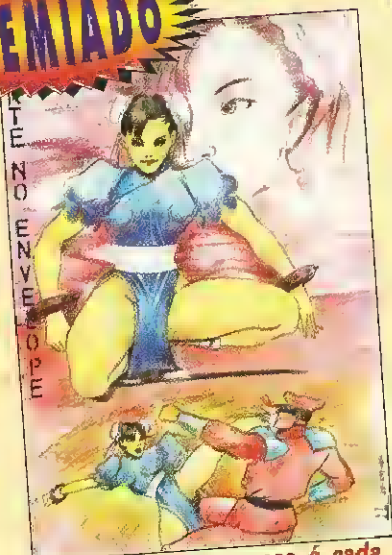


**SUPER**  
**GP**  
**CARTAS**

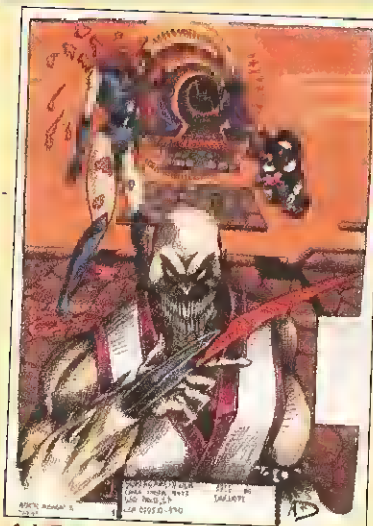
# ARTE NO ENVELOPE

Paulo César Cavanã levou a Chun Li para São Miguel Paulista e caprichou na maquiagem da moça. Cartucho de SNes para ele!

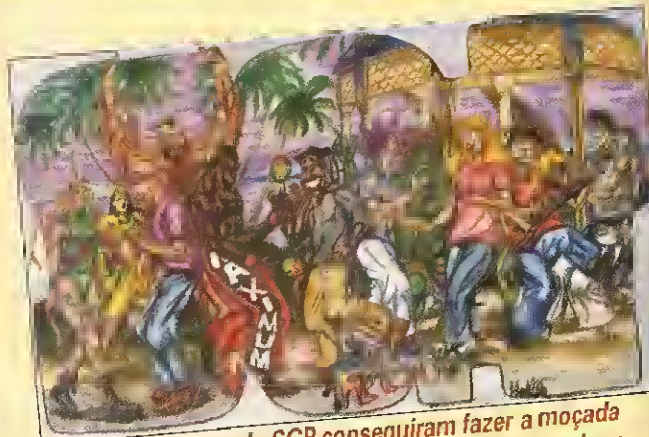
**PREMIADO**



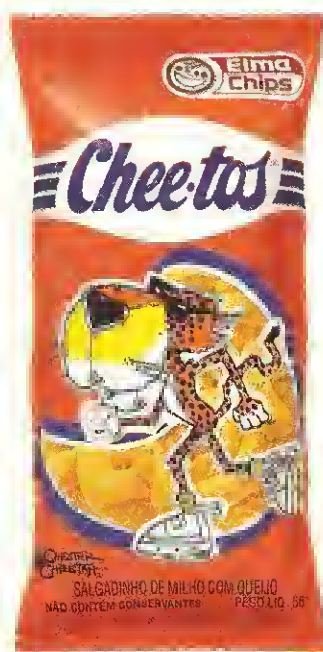
Chun Li, gata como nunca, é, cada vez mais, a estrela da seção. Ponto para Paulo César Cavanã, SP, SP



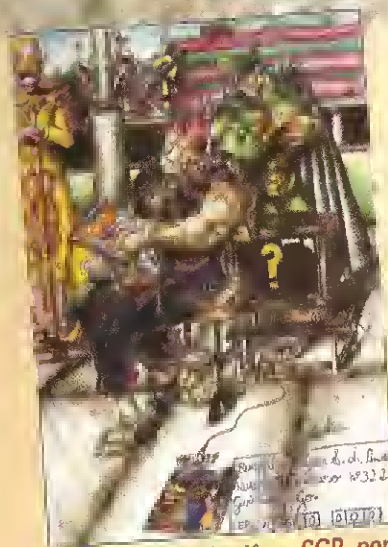
Adalberto Corrêa Marra Jr., de Guará, DF, arrasa na visão do Mortal Kombat II



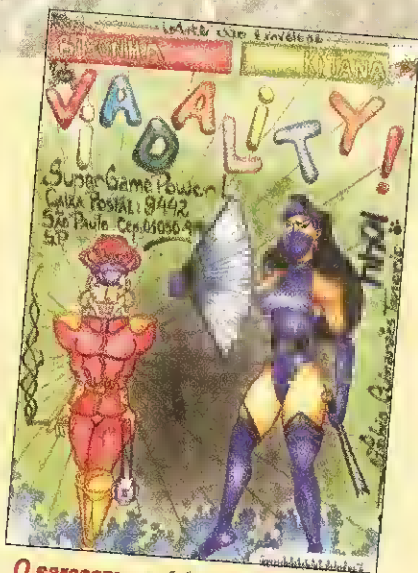
O chefe e a galera de SGP conseguiram fazer a moçada do Street Fighter dar um tempo na pancadaria e cair na gandaia, como mostra Alexandre José Martins dos Santos, de Ribeirão Preto, SP, enviado especial à festa!







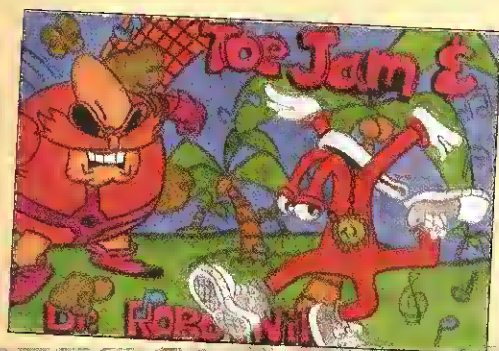
Os fortes também lêem SGP, por  
Júlio César Amorim, Goiatuba, GO



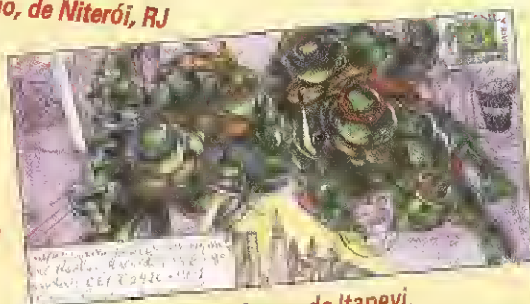
O sarcasmo erótico de Fábio  
Guimarães Tanório, de Niterói, RJ



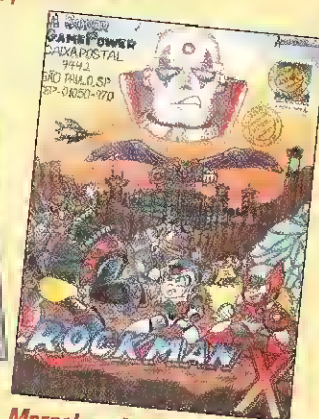
Segura a bomba Ryu! De Luiz Eduardo de Abreu  
Gomes, de São Paulo, capital, superfã da Cammy



Phablo  
Marcelle  
Alves e  
Vilmar Dias  
do Prado  
Jr., da  
Santa  
Helena de  
Goiás, GO



Jeferson Santos de Jesus, de Itapevi,  
SP, fez um encontro Ninja nas alturas



Marcelo e Anderson Alves dos  
Santos, de Sumaré, SP

Cheetos®



CHESTER  
CHEETAH®



# SUPER GP CARTAS

## JOGO FRÁGIL

E aí Marjô, tudo bem? Esta é a primeira carta que escrevo para a revista que eu adoro desde o tempo em que eram duas, desde o primeiro número da GamePower (lembra do anúncio da TV?). Sempre colecionei as duas e sigo a **SGP** desde o nascimento.

Elogios à parte, venho por meio desta anunciar meu clubinho, o Flash Game Club. Para participar, basta mandar 2 fotos 3X4, dados completos (pessoais e do console) e o equivalente a US\$ 1 para: Flash Game Club, a/c Gisele, Travessa Floriano Peixoto, 690, Cametá - PA - CEP 68400-000.

**Gisele Henriques  
Cametá - PA**

**MB:** Tá dado o recado Gisele. Espero que nossas leitoras sigam o exemplo e

comecem a montar clubes da luluzinha (e também do bolinha pelo Brasil afora. Kisses mil.

Antes de tudo, sou fanática pela revista e espero que estejam todos bem. Se não estiverem, logo vão ficar com esta superdica do jogo BOB para Mega. É um password. Para chegar à segunda parte da viagem use 472149, mas, se quiser passar 3 fases à frente, use o password 272578, sacou?

**Melissa de Souza  
Blumenau - SC**



**MB:** Essa é para o leitor que acha que lugar de mulher é na cozinha. Aos poucos, o público feminino quebrou o tabu contra o videogame e hoje já dá as manhas dos jogos sem ficar atrás de nenhum cueca. A dica da Melissa para o BOB veio bem a calhar para os "frágeis" pilotos aqui da redação. Grande, amiga!

Tenho 14 anos e sou gamemaníaca para valer. Curto todos os tipos de jogos. Modéstia a parte, até que não sou ruim. Tenho algumas perguntas:

-Há alguma possibilidade do



# O QUEIJO QUE DETONA.







## O NOVO 3DO E OS JOGOS QUE VÃO ARREPIAR

A Panasonic anunciou seu novo modelo do aparelho padrão 3DO. O novo modelo tem linhas mais modernas, mas as especificações técnicas são as mesmas. O nome, a data de lançamento e o preço ainda não foram anunciados. Além disso, serão lançados joypads de 6 botões, o Capcom Pad Soldier, também existente para SNes e Mega Drive. Um controle tipo arcade também vai ao mercado. Outra novidade é o Head Mount Display ("óculos" realidade-virtual) para 3DO.

## ADEUS SNK

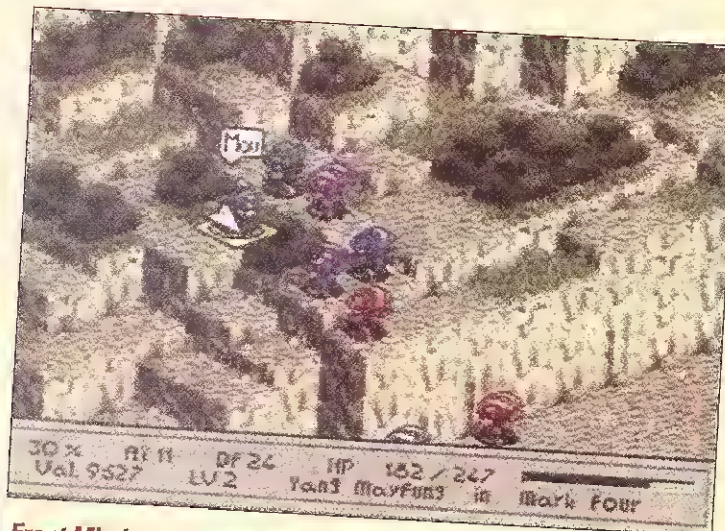
Com o lançamento do Neo Geo CD, a SNK entra definitivamente no mercado de consoles domésticos. A empresa anunciou que não vai mais ceder licenças de conversão para outros consoles a partir de **King of Fighters '94**. Ou seja, **Samurai 2** para SNes ou



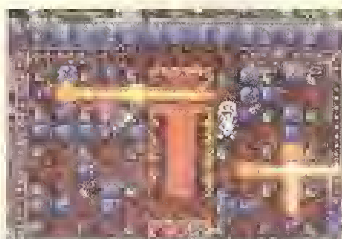
**A Panasonic anda aprontando suas novidades**



**Para quem curte realidade virtual: um óculos especial**



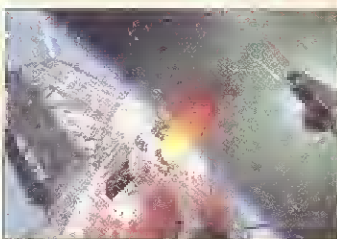
**Front Mission: a Square ataca com simulação num contexto realista**



**Super Bomberman 3 vem com muitas novidades como o animal Loui do PC Engine**



**A Falcom Japan bota a mão na massa e lança a sequência da sua série Ys. Este é Ys V**



**Star Blade: evolução**



**Bomberman vira jogo estilo Tetrís com Panic Bomber**



**O arcada X-Men vai deixar os outros no vácuo com seus 300 Mega**

3  
D  
O  
R  
E  
A  
L  
2

Mega, nem pensar! Esses jogos só em Neo Geo agora! Um RPG vai ser lançado para CD!

## JOGOS DA NOVA ONDA

Uma enchurrada de jogos vai inundar o mercado. Aí vão os títulos mais quentes apresentados na exposição de lançamentos no Japão. Pela Ascii, temos um construtor de RPG e o **Wizardry VI**. Da Imagineer vem **Sim City 2000** e **Galaxy Wars**. A Enix vem com muitos RPGs, liderados por **Dragon Quest VI**. A Square apresenta **Front Mission** e **Chrono Trigger**. **Ys V** é o lançamento da Falcom Japan. A Nintendo joga pesado com **Donkey Kong Country** e **Star Fox II**. Dois Bomermen pela Hudson: **Super Bomberman 3** e **Panic Bomber**. A BPS bombardeia com **Super Bombliss**. Isso tudo para SNes. Para Saturn, vamos ter **Virtua Fighter 2**, **Virtual Hydlide**, **Alone 2** e **Target Earth 2**. No console Playstation teremos: **Power Instinct 2**, **Alone 2**, **Race Driving** e **Star Blade α**. E a Capcom vai detonar com seu novo arcade de luta: **X-Men**! O jogo "só" tem 300 Mega!



# O REALISMO TECNOLÓGICO VAI À PRAIA DOS GAMES

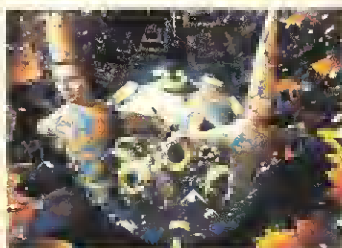
O processo chamado de renderização está chegando, lentamente, em videogame para um "renderitenimento" interativo fantástico.

## O DRIVE PARA O REALISMO

As workstation da Silicon Graphics podem criar imagens que não se consegue na realidade com qualidade real. Assim é difícil dizer quando a realidade termina e começa a computação gráfica. Conforme as CPUs ficam mais poderosas - podendo realizar múltiplas funções matemáticas para gerar imagens mais complexas - os jogos ganham mais em realismo e profundidade. A Sega é uma das mais agressivas no uso da renderização em arcades como em **Virtua Fighter** e **Daytona USA**. A Namco também a utiliza em **Ridge Racer** e **Air Combat**. Para



Imagem de Donkey Kong gerada com a utilização da ferramentas gráficas da Alias. Criação da empresa Rare



O clip do "Liberation", do grupo Pet Shop Boys



Mr. Film reproduz movimentos a partir de dados reais

sistemas domésticos, apesar de menos sofisticados, temos **Cybermorph**, **Star Fox**, **Silpheed** e **Wolfenstein 3D**. Os elementos visuais são mais grosseiros, mas, mesmo assim, temos sombras e perspectivas de objetos 3D com mudança de pontos de vista.

## MACACO REAL

O cartucho **Donkey Kong Country** está dando um grande passo com os gráficos totalmente renderizados. O jogo parece normal mas os objetos possuem uma profundidade 3D, ao invés de parecer plano.

## PARA ENTENDER

### Light Shading -

processo de criação na diferença de luz e sombra nos objetos renderizados, baseados na localização da fonte de luz.

**Polygon** - um objeto multifacial em 3D

**Ray Tracing** - técnica para criar imagens realistas calculando o caminho do raio de luz entrando na visão do observador em diferentes ângulos.

**Rendering** - geração da imagem gráfica de uma função matemática de um objeto 3D. Combina todos os elementos do modelo tridimensional como wireframes, texture maps e shadings numa imagem final.

**SGL** - abreviação de Silicon Graphics Inc., fabricante das mais poderosas workstations.

**Texture Mapping** - processo de pegar uma imagem 2D e "embrulhar" numa superfície 3D.

**Wireframe** - Gráficos 3D básicos. Gera-se o objeto só com as arestas.

## WIREFRAME DETONA O PROCESSO

A renderização se inicia com a criação do esqueleto do objeto, o Wireframe, que possibilita ao artista alterar as formas muito mais rápido do que ele poderia com um objeto renderizado completo.

Quando o wireframe é completo, superfícies são incluídas para realçar a aparência do objeto. Softwares especiais para modelagem oferecem bibliotecas ready-to-use de mapas de textura como

concreto, metal e água. O passo final é adicionar a luz usando o ray tracing. A renderização permite alta gama de intensidade e cores de luzes, com fontes e sombras. O resultado é o que vemos abaixo.



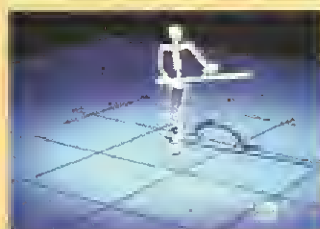
Teste da Electronic Arts com seu soft da renderização



O soft IDEAS criou imagens em Loadstar para Sega CD



A Acclaim usou imagens de atores reais para criar os movimentos de Alien Trilogy. Ao esqueleto básico do personagem, juntou-se o texture map digitalizado e chegou-se um soldado renderizado





## PRÉ-ESTREIA

**NOVOS CONSOLES SAEM DAS PRANCHETAS E INVADEM OS LARES DOS JOGADORES DE VIDEOGAME. APERTEM OS CINTOS E EMBARQUEM NESSA VIAGEM!**

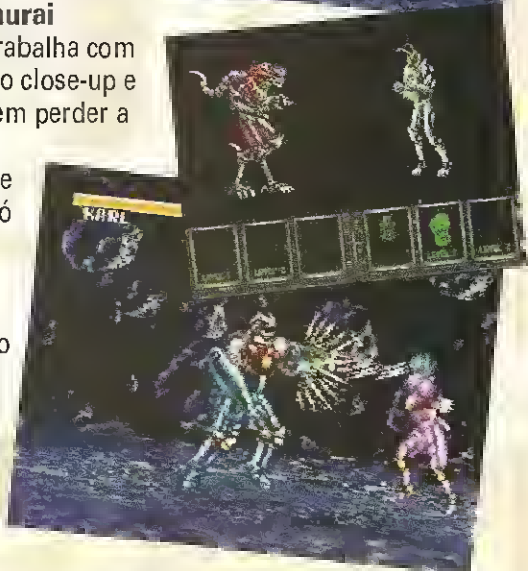
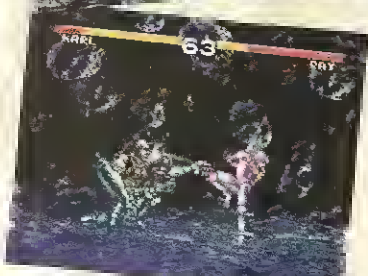
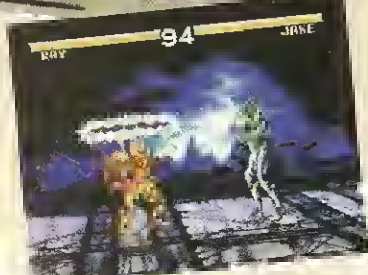
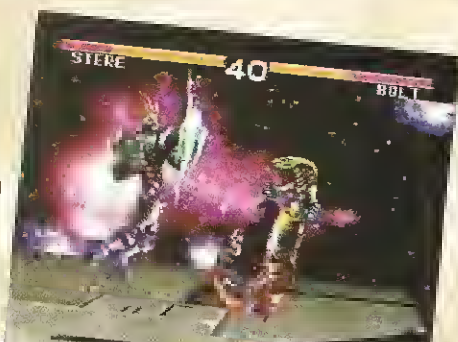
### COSMIC CARNAGE

SEGA

32X

Duas espécies - uma associada ao Bem, a outra representando o Mal - se confrontam na vastidão espacial. Neste exato momento ambas estão travando uma batalha mortal, e precisam desesperadamente de sua ajuda. Escolha seu guerreiro (entre um bom e um mau alienígena) em oito fases de jogabilidade, e parta para um cara a cara ou enfrente o CPU neste fighting game carregado de exotismo. Cada um dos guerreiros apresenta seu próprio movimento especial, decapitação, sequências, fatalities e armaduras características que os fornecem diferentes habilidades. Os efeitos gráficos incluem zooms bem ao estilo de **Samurai Shodown** que trabalha com bastante clareza o close-up e o afastamento sem perder a qualidade da imagem. Coisa de cinema! Assim só mesmo esfregando as mãos enquanto não se põe a mão nesse console que promete fazer história!

Já disponível



LUTA

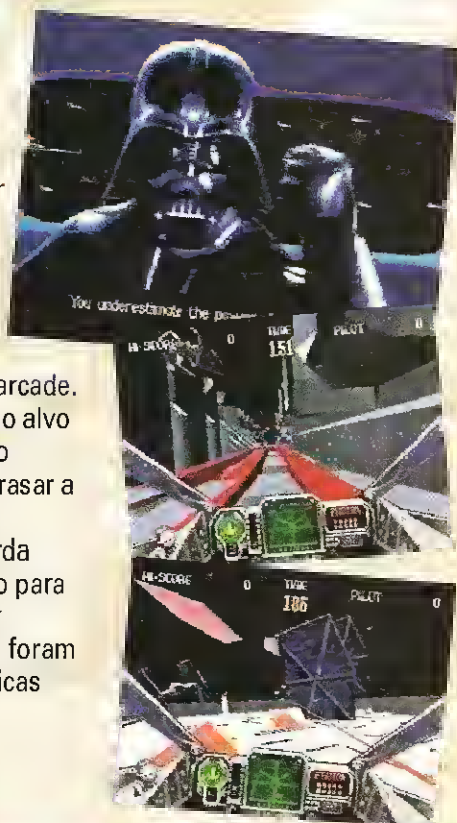
### STAR WARS ARCADE

SEGA

32X

Entre num caça X-Wing e abra fogo contra o Império, como Luke Skywalker ou Hans Solo. Perspectiva em primeira pessoa e gráficos poligonais texturizados em 3D fazem da sua TV um arcade. Quatro fases de tiro ao alvo até chegar ao objetivo principal: invadir e arrasar a Estrela da Morte. Os Dogfights com a guarda imperial farão de tudo para impedi-lo. Para maior harmonia com a ação foram programadas as músicas originais do filme.

Já disponível



TIRO

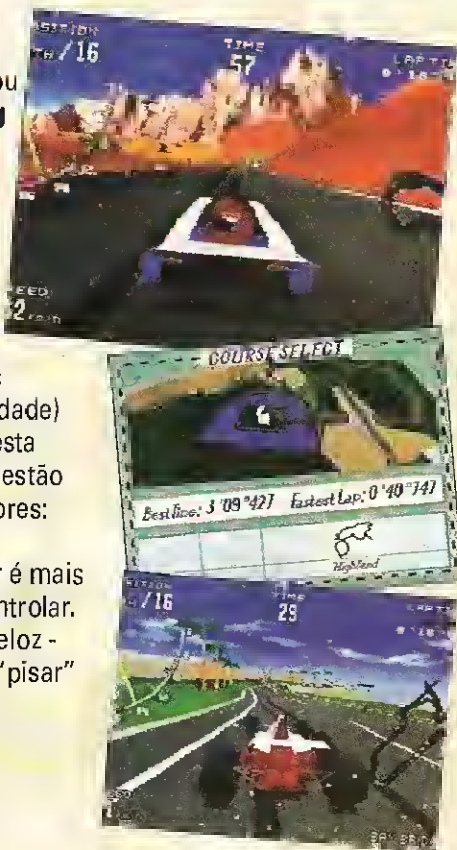
### VIRTUA RACING DELUXE

SEGA

32X

Se você se desapontou com o **Virtua Racing** para Mega Drive, ficará surpreso com sua variante Deluxe. Versão melhorada do arcade, inclui os três circuitos e 35% a mais em velocidade. O cart traz dois novos circuitos (deserto e cidade) desenhados só para esta versão. Melhor ainda estão os dois novos corredores: Um Stock Car e um Protótipo. O Stock car é mais lento, mas fácil de controlar. O Protótipo é super-veloz - quase impossível de "pisar" até o fundo - de difícil controle. Só pra fera!

Já disponível



CORRIDA



# DOOM

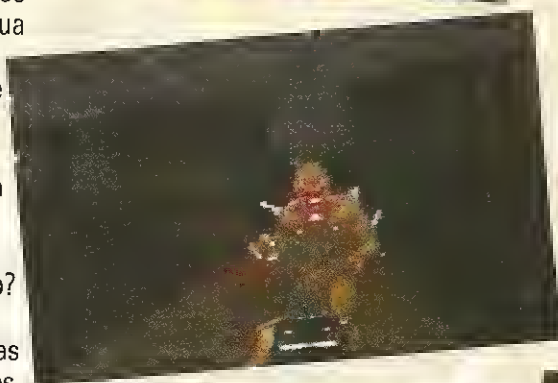
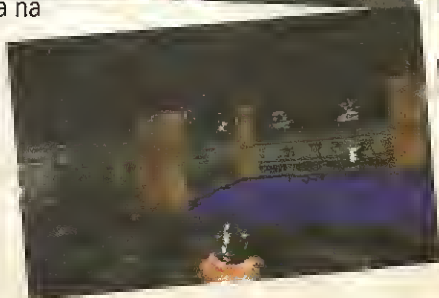
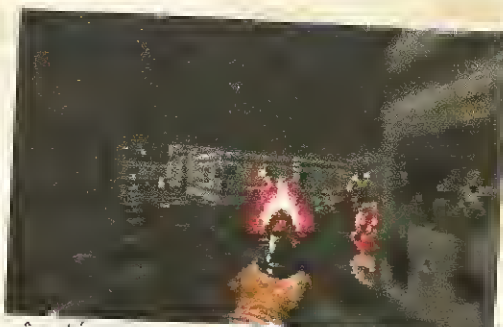


SEGA

32X

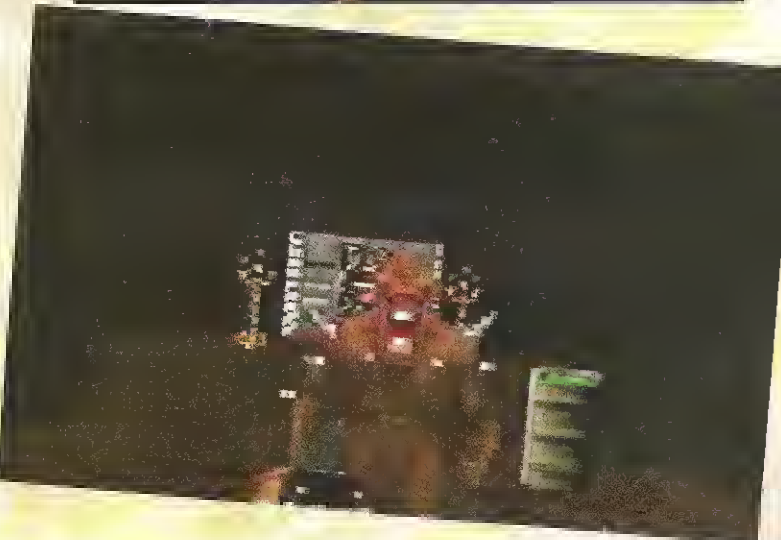
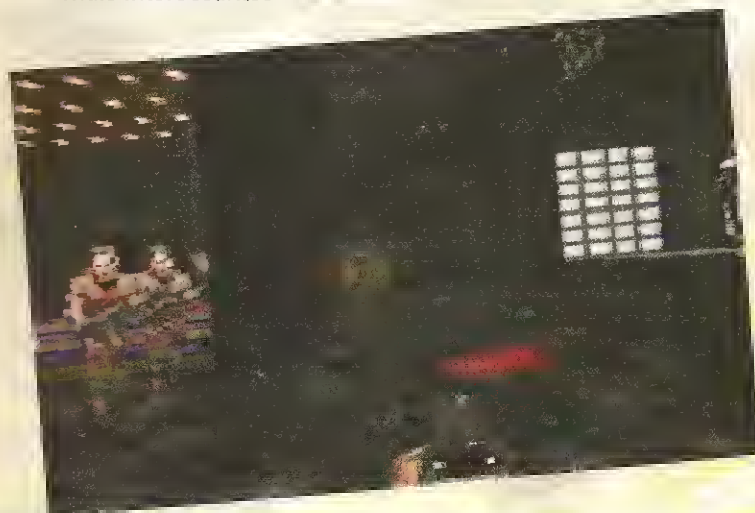
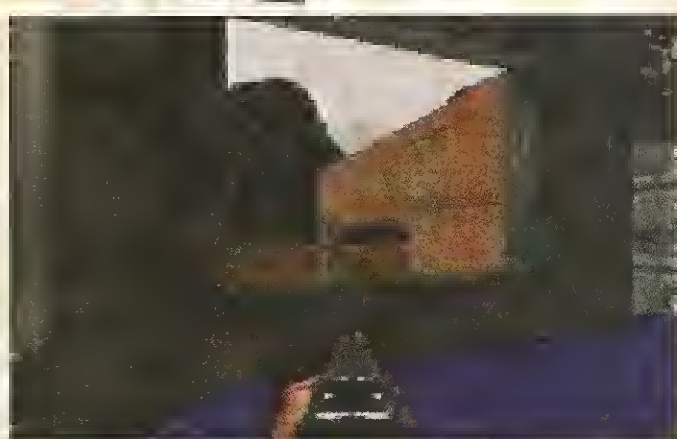
AÇÃO/TIRO

Um dos jogos mais populares já lançados para computadores PC faz sua estréia no 32 X da Sega. Se você ainda não conhece **Doom**, basta saber que você está na pele de um soldado que tenta desesperadamente escapar do inferno. Do inferno, sim senhor! O lugar está infestado de monstros, fantasmas e outros horripilantes serezinhos do sobrenatural. A ação meticulosa e muito realista é ambientada numa perspectiva 3D-primeira pessoa que, de certo modo, lembra muito o **Wolfenstein**. Você precisa percorrer corredores labirínticos procurando armas e outros suprimentos fundamentais à sua sobrevivência. Para finalizar este cart, a Sega trabalhou a portas fechadas a sete chaves com os criadores de **Doom**. O objetivo? Manter o sigilo e selecionar as áreas mais interessantes



da versão para computadores. O resultado superou as expectativas. Além das áreas já familiares, foram adicionados novos quebra-cabeças e segredos para quem procura surpresas e já conhece a versão para computadores. Os gráficos realistas continuam no mesmo padrão.

**Já disponível**





## PRÉ-ESTRÉIA

### WONDER PROJECT J

ENIX

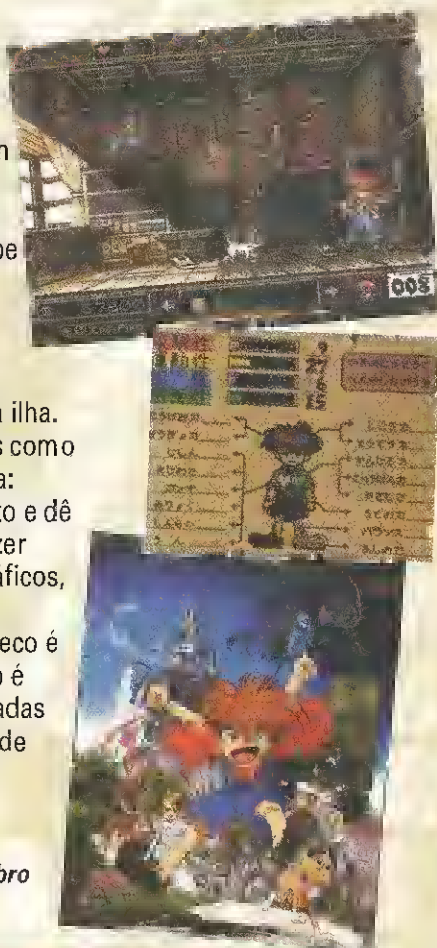
AVENTURA

SNES

A Enix (sempre a Enix) lança outro RPG original. O personagem principal é um boneco de cordas que acabou de ser criado e não sabe nada do mundo. Aí, você entra: controle o fada-robô Thinker e ensine-o a resolver os problemas da pequena ilha. Como? Mais ou menos como se faz com uma criança: parabeneze se fizer certo e dê uma bronca quando fizer errado. Quanto aos gráficos, são excelentes. A movimentação do boneco é bem diversificada. Não é para menos, foram usadas mais de 1200 quadros de animação. Wonderful!

24 Mega

Disponível em dezembro



### YUYU HAKASHO SPECIAL

NAMCO

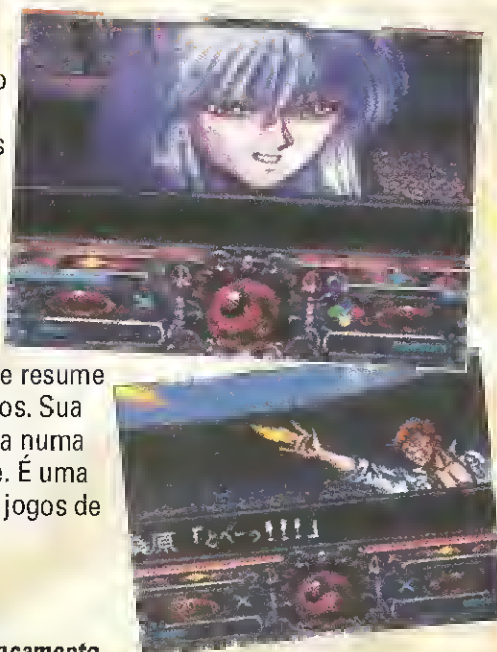
AÇÃO

SNES

Esta versão herda o sistema de **Yuyu Hakusho 1**. Certos pontos foram simplificados, mas alguns novos parâmetros foram incluídos, como a barra de equilíbrio. O jogo se resume a escolher comandos. Sua ação é representada numa animação chocante. É uma outra dimensão de jogos de ação.

16 Mega

Sem previsão de lançamento



### PAC IN TIME

NAMCO

AÇÃO

SNES

G.B.OY

O mascote da Namco volta com ação lateral com elementos de quebra-cabeça. Comendo alguns "dots" (pontos) e achando a saída, você passa de fase. No começo, Pac Man só anda e salta, mas ao passar pelas argolas mágicas há 4 tipos de habilidades.

8 Mega (SNes) e 2 Mega (GB)  
Disponível em Janeiro de 95



### BATTLE CROSS

IMAGINEER

CORRIDA

SNES

**Battle Cross** usa a velha fórmula do quanto mais simples melhor. Até 5 jogadores podem entrar nessa corrida maluca em que vale tudo: lançar mísseis, bombas e minas. Na pista estão espalhados vários itens, como velocidade e nitro. As pistas são as mais variadas. Uma versão bonitinha de Rock n' Roll Racing.

8 Mega  
Disponível em dezembro





## ALBERT ODYSSEY 2

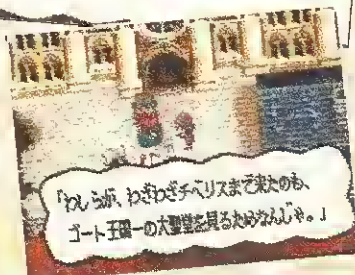
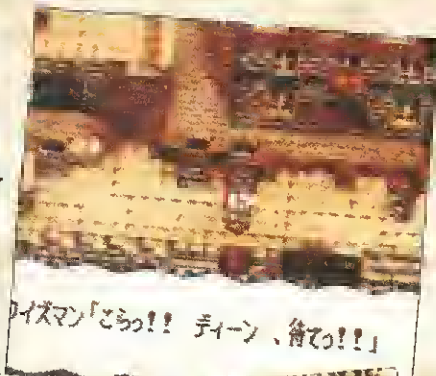


SUNSOFT

RPG

SNES

A série Albert Odyssey aposta na nova onda do RPG com fortes elementos de simulador. O pioneiro foi **Shining Force**. Em **Albert Odyssey 2**, o sistema fica mais complexo. Você e o inimigo movem seus guerreiros, um por vez. Quando for jogar, mova os soldados e ataque. O horário e o relevo influem no seu movimento. Atacando o inimigo nas costas o dano será maior. Acabando seu ataque, escolha a melhor direção de repouso a fim de não mostrar suas costas para o inimigo. As batalhas são representadas por uma demo.



16 Mega

Disponível em janeiro de 95

## THE LEGEND OF HEROES

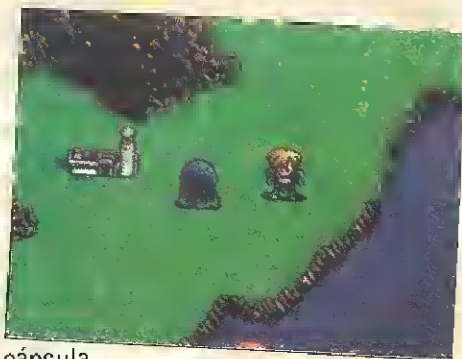


SEGA

RPG

MEGA

O básico é igual à versão anterior. O sistema de magia mudou: pode-se carregar até 8 magias por personagem, em cápsulas. A magia não pode ser reutilizada até que a cápsula esteja cheia de novo. Os inimigos estão a vista nos campos, o que torna mais fácil desviá-los. A história se passa 20 anos depois de **The Legend of Heroes**.



16 Mega

Disponível em janeiro de 95

## SAMURAI SHODOWN

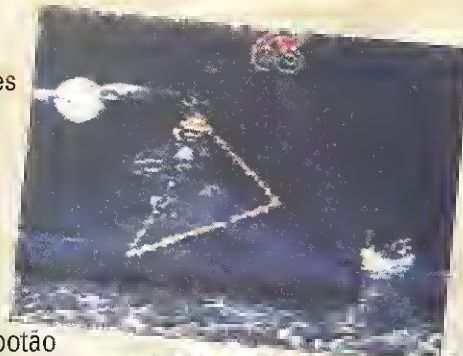


TAKARA

LUTA

G.GEAR

A onda de conversões de grandes jogos de luta para portáteis continua. É a vez de **Samurai Shodown** para Game Gear. As simplificações nos golpes foram inevitáveis sendo o botão 1 o de soco, botão 2 para chute e 1 + 2, soco forte. Dos personagens, só Wan Fu e Earthquake estão ausentes.



4 Mega

Disponível em dezembro

## DRAGON BALL Z



BANDRESTO

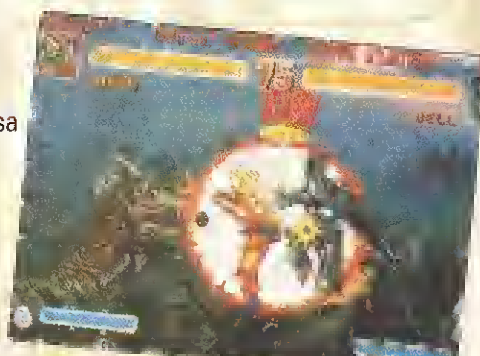
LUTA

ARCADE

Mais um **Dragon Ball Z** de luta. Dessa vez, a história se baseia no campeonato de Cell. Dez lutadores a selecionar, como os manjados Goku e Gohan. As vozes

são iguais às do

desenho original. Os golpes e raios exagerados continuam. Entre as novidades, há a batalha automática em que os lutadores se debatem numa velocidade absurda. Desta vez, até Mr. Satan entrou na briga!



Memória não definida  
Sem previsão de lançamento



## PRÉ-ESTREIA

### IRON SOLDIER

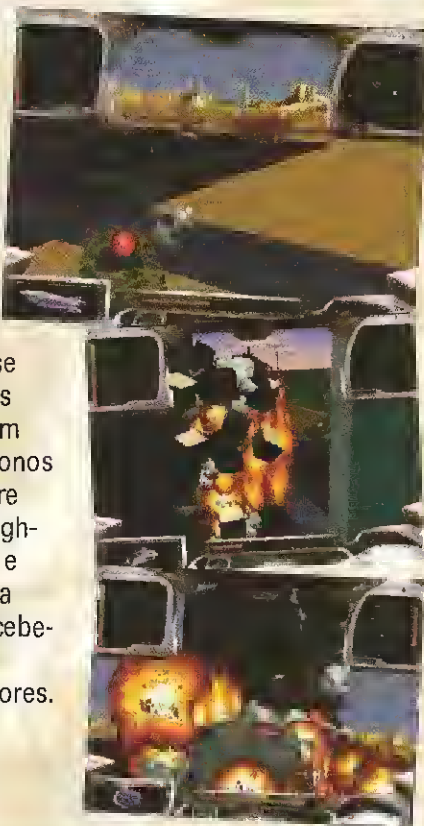
ATARI

TIRO

#### JAGUAR

Futuro. Há corporações corruptas por todo o planeta e você faz parte de um grupo que quer derrubar a Iron Fist Corp. Você entra num tanque para um conflito urbano com visão do cockpit. Você se move e se esconde entre os prédios numa paisagem feita com texture mapping e polígonos 3D. Vários inimigos, entre eles mechs e veículos high-tech, como helicópteros e tanques. Ao final de cada uma das 16 missões, recebe-se novas arma. Moderno compatível para 2 jogadores.

2 Mega  
Já disponível



### UNIRACES

NINTENDO

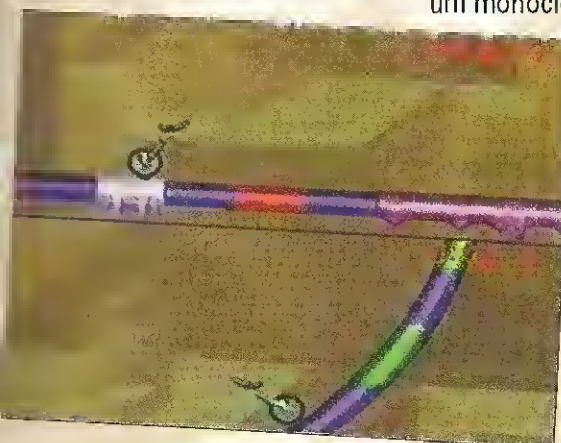
CORRIDA

#### SNES

A parceria entre Nintendo e Silicon Graphics parece que vai render frutos dos mais incríveis. Um dos mais promissores é este **Uniraces** (título ainda provisório). Esse cart procura explorar as

possibilidades de diversão de um monociclo numa espécie de montanha russa. Mas ainda é cedo para falar mais sobre o jogo, que está em fase de acabamento.

16 Mega  
Sem previsão de lançamento



### SNATCHER

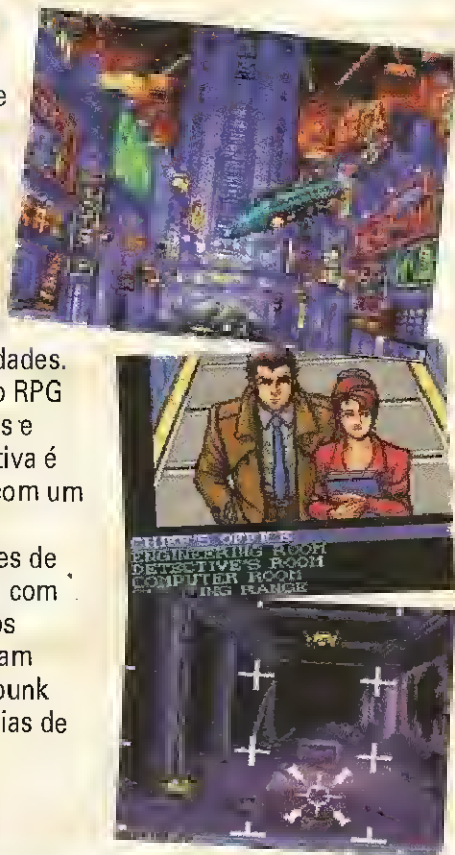
KONAMI

RPG

#### SEGA CD

Bem-vindos ao ano de 2047. Você é Gillian Seed, membro da polícia especial, treinado para encontrar e destruir Bioroids - ciborgues que matam pessoas e assumem suas identidades. Este longo e interativo RPG de mistério tem mapas e submapas. A perspectiva é em primeira pessoa, com um comando interface à **Shadowrun**. Os balões de diálogos ganham vida com vozes digitalizadas e os gráficos japoneses criam uma atmosfera cyberpunk com direito a sequências de muita ação e tiro.

CD  
Já disponível



### SCOTTIE PIPPEN

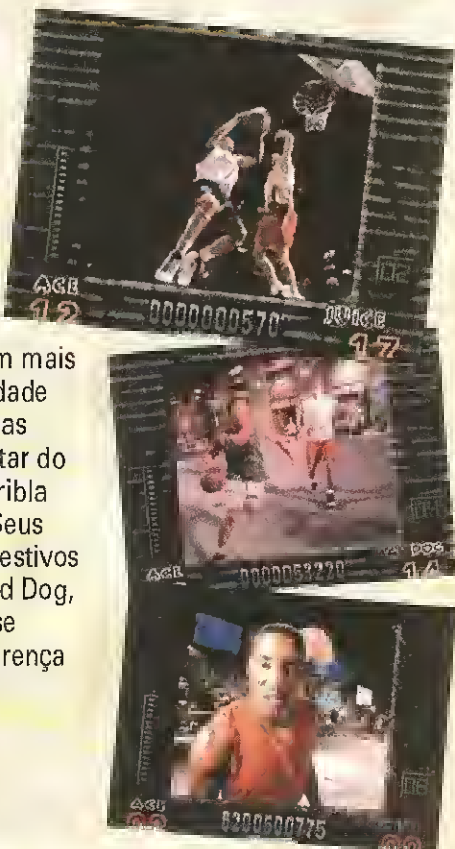
DIGITAL PICTURES

BASQUETE

#### SEGA CD

Em seu segundo jogo esportivo (o primeiro, **Prize Fighter**, foi lançado no ano passado), a Digital Pictures se juntou a Scott Pippen num basquete em primeira pessoa de arrasar. Com mais de 2 horas de jogabilidade em full-motion, algumas com o próprio super star do Chicago Bull's. Você dribla, arremessa e enterra. Seus oponentes tem os sugestivos nomes de Fingers, Mad Dog, Juice e Smash. Pode-se também tirar uma diferença contra Mr. Pippen em pessoa, o que não é recomendável.

CD  
Já disponível





# DONKEY KONG COUNTRY



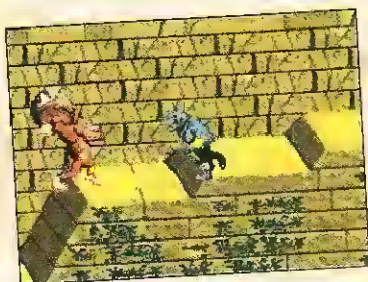
## PLAYMATES

### SNES

Quem não se lembra de **Donkey Kong**, um dos primeiros sucessos no arcade? A Nintendo investiu pesado para ressuscitar o gorila nas telinhas. Mas, de igual, só o nome! Este cart de 32 Mega para um jogador foi feito pela Rare a partir de uma avançada técnica de modelos computadorizados que envolve softwares de Power-animation da Alias. Com isso, a Rare conseguiu animar personagens em três dimensões com iluminação realística e bons efeitos de sombra. Os gráficos criam uma nova era para o 16 bits e os sons são fiéis aos ruídos da selva e às macacadas do nosso herói. A jogabilidade multiscrolling de plataformas tem Donkey Kong, seu pequeno parceiro Diddy Kong e outros símios. Durante mais de 60 fases de ação hop-n-bop, DK e turma tentam recuperar o estoque de bananas roubado pelo crocodilo Kremlins. Há outras 60 fases escondidas. O preço deve ficar em torno de US\$ 100.

**CD ou cartucho**  
**Sem previsão de lançamento**

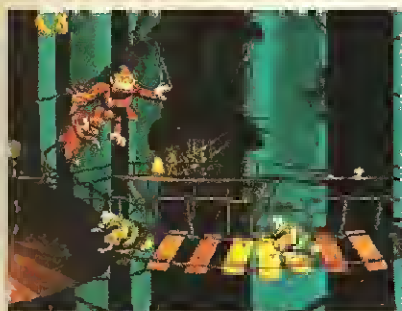
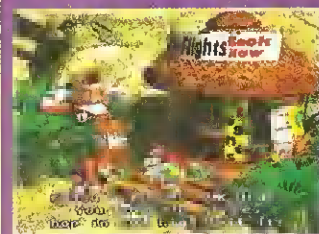
## AVENTURA



*Donkey Kong e uma macacada da pesada têm de recuperar um estoque de bananas que está em poder do diabólico crocodilo Kremlins*



## CENARIOS REALÍSTICOS





## PRÉ-ESTREIA

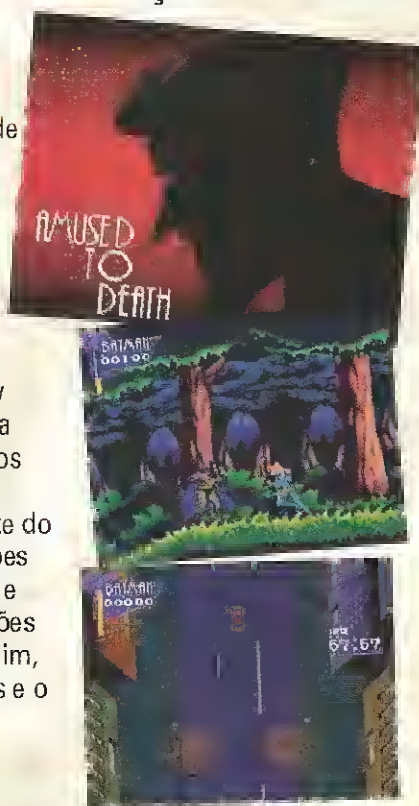
### BATMAN & ROBIN

KONAMI

SNES

**Batman e Robin** continuam sua cruzada de combate ao crime num game ação-aventura de nove fases e estilo gráfico bem original. Os heróis de Gotham City estão engajados numa aventura que envolve pancadaria em side-view non-stop, lutas em queda livre (vertical) e elementos de maze (labirinto). Você joga como Robin na parte do percurso que traz emoções como dirigir o Batmóvel e enfrentar um time de vilões da pesada como o Pinguim, Mulher Gato, Duas Faces e o coringa.

Já disponível



### INDY CAR RACING

ACCLAIM

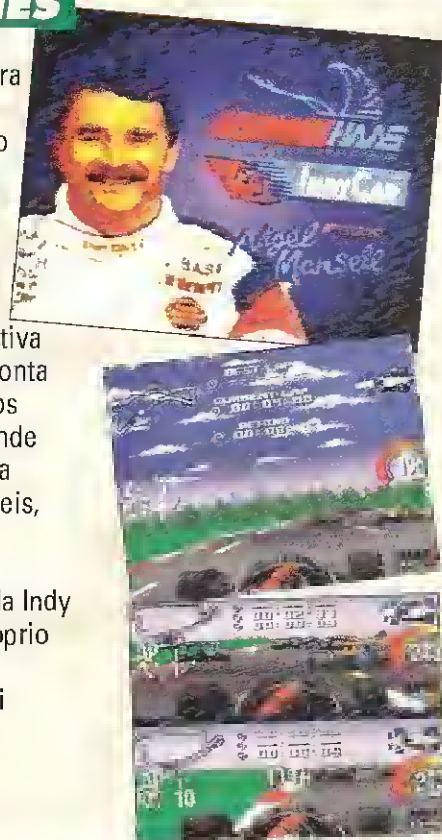
MEGA

SNES

CORRIDA

Corrida de Indy Car para um ou dois jogadores. A atração é jogar como Paul Newman fazendo parceria com o leão das pistas, Nigel Mansell. O jogo, que tem 16 Mega de memória, tem perspectiva por trás do volante e conta com circuitos realísticos baseados nas pistas onde acontecem os pegass da Fórmula Indy, com túneis, boxes montanhas e penhascos. Você faz a temporada completa da Indy e pode montar seu próprio carro escolhendo a escuderia pela qual vai correr.

16 Mega  
Já disponível



### CORPSE KILLER

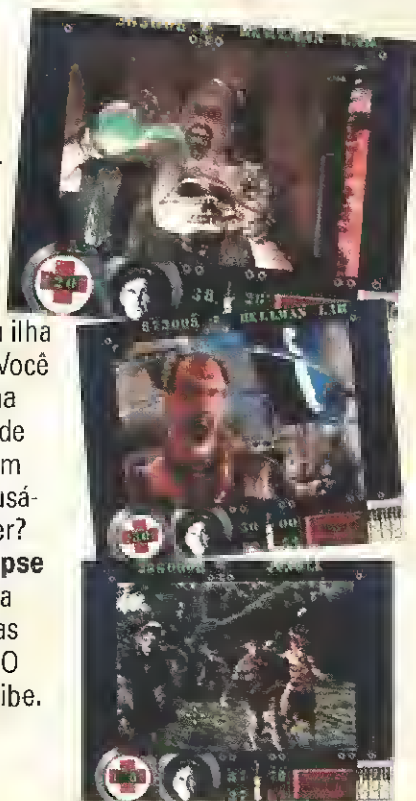
DIGITAL PICTURES

SEGA CD

AVENTURA

É a grande novidade em aventura-mistério com vídeo full-motion a partir de atores reais. Para aumentar a sensação, a Digital Pictures escolheu o tema ideal: Vodu. Imagine: você está numa ilha exótica e nada vai bem. Você está envenenado por uma poção vodu, uma horda de zumbis quer comê-lo e um sádico cientista planeja usá-lo como cobaia. Que fazer? Esta é a questão em **Corpse Killer**. Esta aventura para um jogador promete horas de mistério e estratégia. O vídeo foi gravado no Caribe.

CD  
Já disponível



### BIKER M. FROM MARS

KONAMI

SNES

CORRIDA

O Macaco ciclista é o novo mamífero espacial a estrear para Nintendo. Throttle, Vinnie e o planeta Modo foram devastados pelos plutonianos cara-de-peixe. Os resistentes conseguiram escapar para a Terra, e os plutonianos os localizaram. Neste cart de corrida com gráficos 3D, você joga como o macaco ciclista ou um dos vilões. Cada corrida tem diferentes técnicas e armas. Monte no selim da bike e tire um racha contra a CPU ou um amigo nesta ação para dois jogadores simultâneos.

Já disponível





# KILLER INSTINCT

NINTENDO

LUTA

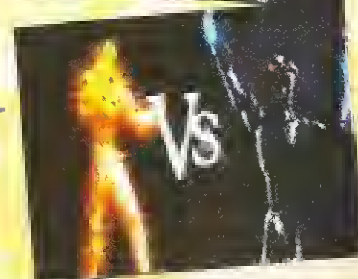
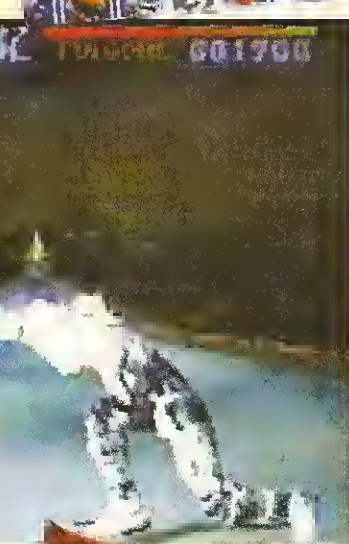
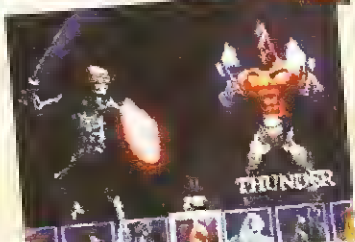
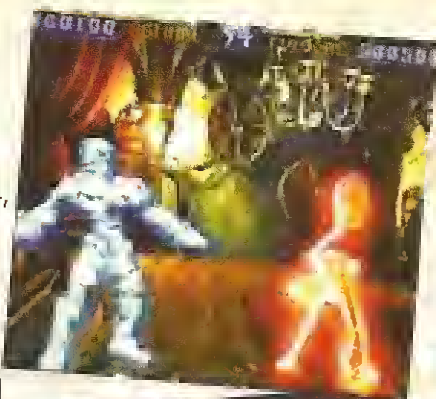
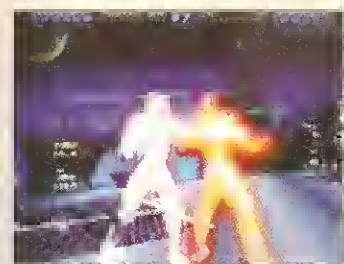
ARCADE

ULTRA 64

**Killer Instinct**, desenvolvido pela Rare para o Nintendo Ultra 64, está chegando aos arcades com um visual matador! KL traz dez personagens que dentro de pouco tempo estarão imortalizados. Cada qual com uma personalidade marcante! Por exemplo, Spinal é um esqueleto que maneja espada e escudo e seu ataque especial é devastador, nocauteando o inimigo a jato. Ele também se transforma em outros personagens. Os outros combatentes não ficam atrás. Glaucius é o remanescente dos homens-de-gelo; Meltdown é uma tocha-humana; Combo, um poderoso boxeador; e Fullgore o mais armado de todos com lâminas pelo

corpo todo. Os que preferem o instinto animal para uma boa luta não se decepcionarão com os dois representantes: um lobo assassino e um dinossauro raptor que cospe fogo. O controle de seis botões é semelhante ao do **Street Fighter**, com movimentos no direcional e botões que acionam os movimentos especiais. Você também pode bloquear, direcionando para trás. Você poderá também alcançar a incrível média de 15 golpes por sequência. O visual renderizado em texture mapped revela um dos cenários mais brilhantes já vistos no videogame.

*Já disponível*







# Interação

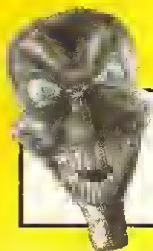
não é coisa de

papo cabeça.

Mesmo porque você  
não vai ter tempo

nem de falar.

ACTIVATOR VEM COM ETERNAL CHAMPIONS  
para  
Mega Drive



CONTEÚDO APROVADO  
PELO COMITE J.I.L.O.  
(JOGOS INTERATIVOS  
LOUCOS E ÓTIMOS).

Antes era  
jogar, agora é  
interagir. Com  
**ACTIVATOR** você  
não só pula  
dentro do game  
como soca,  
chuta e bate!  
"Sensores  
inteligentes"  
captam os  
movimentos.  
Jogadores  
espertos  
captam o resto.





FOX

Videogame, música,  
**adrenalina.**  
Se você  
não gosta  
de um desses itens,  
nem pense em ter um  
**multi-mega  
cdx.**



Prepare-se. No **MULTI-MEGA CDX** você joga todos os cartuchos para Mega Drive, todos os jogos para Sega CD e ouve milhares de CDs de música. Tudo no mesmo aparelho, tudo compacto, tudo demais!

MANTENHA FORA DO ALCANCE  
DDS NERDS.







ESTA PÁGINA ESTÁ TOTALMENTE DE  
ACORDO COM A LEGISLAÇÃO  
DO MUNDO ANIMAL  
(DU SEJA, NENHUMA).



# Chega um dia na vida de um videogame que ele precisa se **transformar** em arcade.

Melhor que X-salada, mais emocionante que visão raio X:  
**MEGA 32 X.** Acessório que deixa o Mega Drive e o Sega CD  
com poder de 32 bits. Maior definição de telas. Sistema  
40 vezes mais veloz. 32.768 cores diferentes. É o seu  
videogame virando arcade. Caiu a ficha?





# SONIC & KNUCKLES

CONTEÚDO DESACONSELHÁVEL  
PARA PESSOAS ACONSELHÁVEIS.



Você acha que este game  
é coisa do **futuro?**  
Espera pra ver o que ele faz  
com o **passado.**

MEGA DRIVE



① - **SONIC & KNUCKLES** (Ótima escolha!)

Super lançamento de última geração. Aqui você:

- Tem 18 Mega de memória e gráficos incríveis.
- Controla o Knuckles, mas não sabe qual é a dele...
- Tem uma fase escondida, duas de bônus e uma 3D.
- Encontra com os personagens inesperados Super Sonic e Super Knuckles.

② - **SONIC 2 + SONIC & KNUCKLES** (Bom gosto, hein?) É só acoplar um no outro, colocar no console e: você controla Knuckles dentro do Sonic 2, descobre novas aventuras, atinge lugares inesperados.

③ - **SONIC 3 + SONIC & KNUCKLES** (Isso que é game reciclável!) É só conectar tudo e você tem um novo jogo: uma aventura na Ilha Flutuante. 34 Mega. Dá pra jogar com o Sonic, o Knuckles e até com o Tails. Novos desafios, novas emoções!



TEC-TOY

SEGA





Por Baby Betinho

Eleito o jogo de luta de 93, **Samurai Shodown** estreia para os sistemas domésticos. As primeiras versões estão sendo lançadas ao mesmo tempo para SNes e Mega Drive e, surpresa, a versão para Mega é a melhor das duas! Por causa da memória limitada, a Takara descartou certos elementos para que o cart de 24 Mega se igualasse aos outros. Começando com Earthquake, que caiu fora. Como o personagem era muito grande, os sprites ocupavam muita memória. O grandalhão era o menos popular nos arcades e o de ataque mais fraco e acabou banido. Com isso, a Takara aproveitou para trazer o chefe final, Amakusa, para o modo two-players, o que obteve um efeito explosivo na ação, mesmo com um vácuo irreparável. Outras perdas são as telas de vitórias com sequências cinematográficas, a introdução de Hahmaru e detalhes do background (especialmente no de Hanzo). Como no SNes, os gráficos no Mega ficam sempre do mesmo

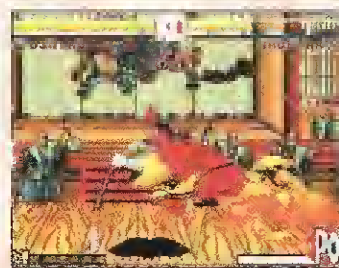
# SAMURAI SHODOWN



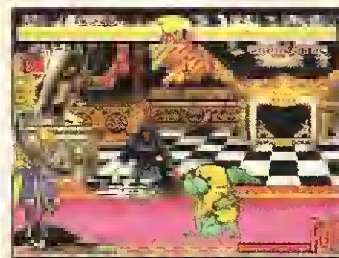
No modo para um jogador, Earthquake caiu fora. Restam 11 personagens



Prepare-se: no modo para dois jogadores você pode usar o chefe Amakusa



**DICA:** quando você derrubar o oponente, use uma técnica especial com golpes ininterruptos. Ele será obrigado a bloqueá-lo e perderá energia

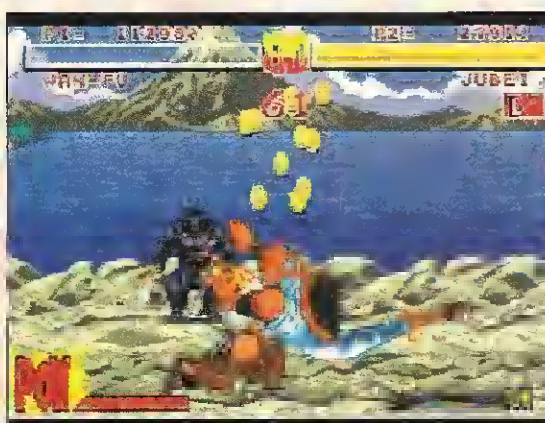


**DICA:** se você desarmar seu oponente, tente deixá-lo no canto para que ele não possa alcançar sua arma

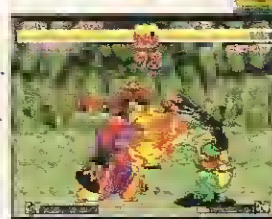
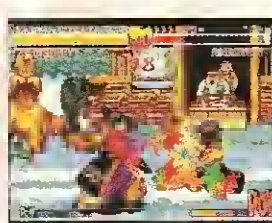


**DICA:** cuidado quando usar os slashes normal e forte. Se você errar, estará com sua defesa aberta

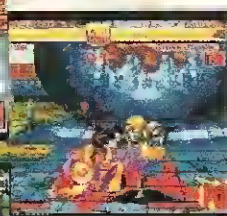
**DICA:** quando você agarrar o inimigo, chacoalhe-o apertando o direcional da esq. para a direita e aperte os botões para danos maiores



**DICA:** para ter a chance de usar fatalities, você precisa acertar o inimigo com um slash médio ou forte para dar o golpe final do combate



Os movimentos de Amakusa são devastadores

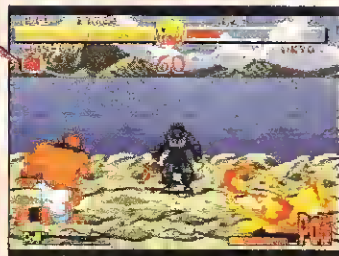




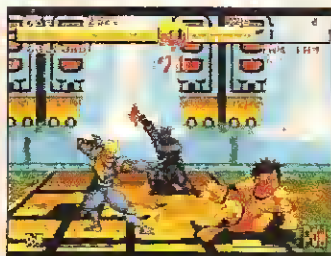
tamanho. Prevendo a limitação de áudio do Mega, a Takara tentou compensar fazendo a reprodução dos sons e vozes do arcade. O maior corte foram os anúncios dos nomes dos guerreiros. O banho de sangue e fatalities diminuiu. Mesmo assim, esta versão dá um show de vermelho no



Nakoruru também têm um animal de estimação. Ela pode voar com seu falcão ou apontá-lo para o inimigo



Se errar o arremesso de espada de Wan Fu, ficará vulnerável



O cachorro de Galford pode tontear o inimigo

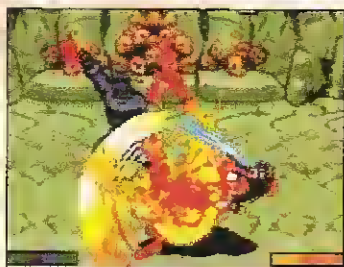


SNes. A transcrição do controle de 6 botões do arcade foi bem sucedida, com exceção dos hit-points e das colisões. A Takara fez questão de adicionar novas sequências que não funcionam no arcade. As possibilidades de dois-em-um ocorrem com maior frequência e os golpes com saltos estão viscerais. Um cart campeão.

## COMBOS

### GEN-AN

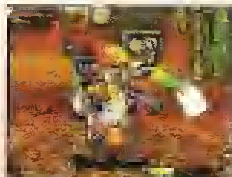
#### 2 HIT SLASHER COMBO



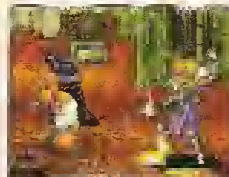
Dê um slash forte de pé e comece um slasher spin para um dois em um detonante

### JUBEI

#### DOUBLE-HIT GEYSER



Dê um slash forte de pé a inicie o comando para um Geyser Thrust



Imediatamente, entre com um Geyser Thrust forte e golpeie duas vezes

### GALFORD

#### DOUBLE PLASMA



Dê um chute forte de pé e comece o comando para um Plasma Blade



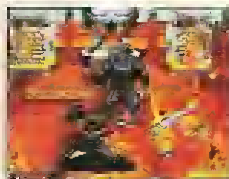
Com o Plasma Blade forte você acerta dois golpes devastadores

### HANZO

#### HARD SLASH



Pula sobre o adversário com um slash forte



Imediatamente, dê um slash forte agachado e surpreenda o inimigo

**SAMURAI SHODOWN**

**4.0**

MEGA

TAKARA

24 Mega

1 ou 2 jogadores

Luto / Continues ilimitados

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

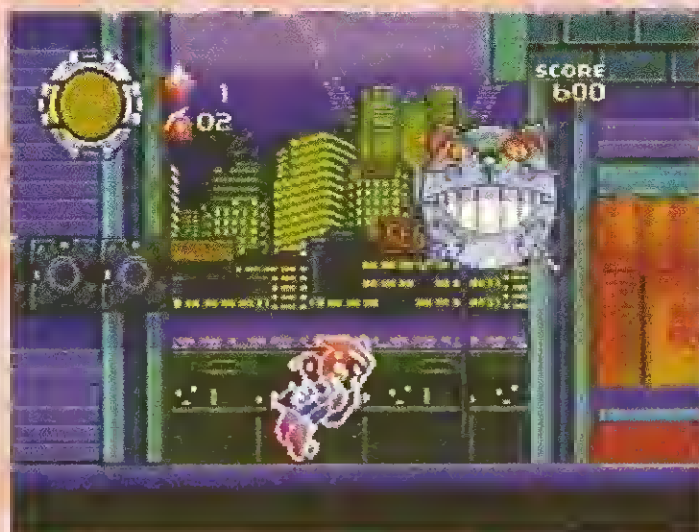






**Por Baby Betinho**

Jogo que deveria sair com o nome de **Spark** para o Mega Drive e acabou chamando **Pulseman**. O herói do jogo pode converter a energia elétrica em armas contra seus inimigos como, por exemplo, a potente espada laser. Ele também carrega seus disparos em forma de um invencível raio. Este aspirante a Mega Man também conta com curtos períodos de invencibilidade. O maior cuidado a tomar é manter-se distante da água que, por ser condutora de eletricidade, pode retirar alta carga de energia do seu boneco. Neste jogo de 16 Mega, os gráficos



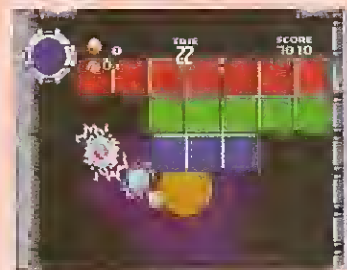
*Para matar os inimigos que estão acima de você, a melhor maneira é se energizar*



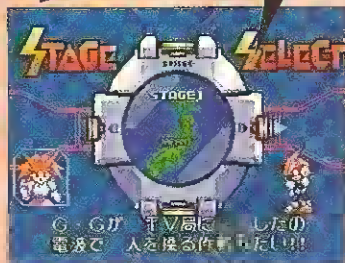
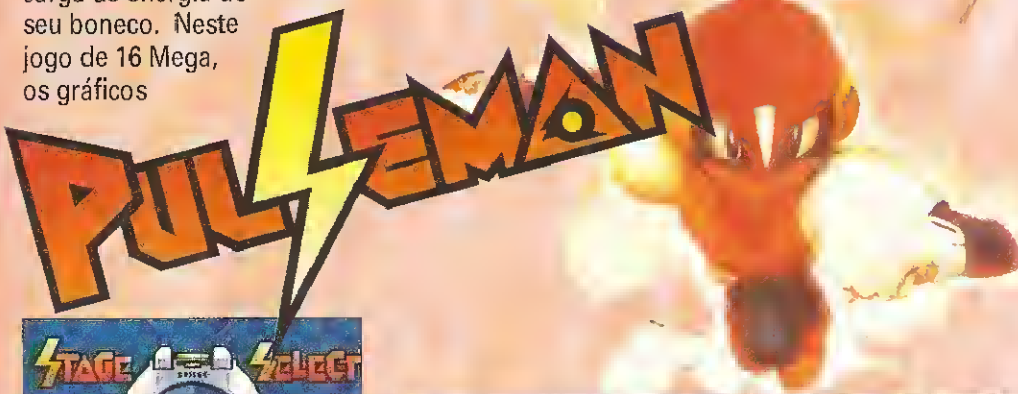
*Essa fase acontece em um estúdio de TV tomado por robôs*



*Para matar este chefe da fase, desvie da mão e, em seguida, atire nela*



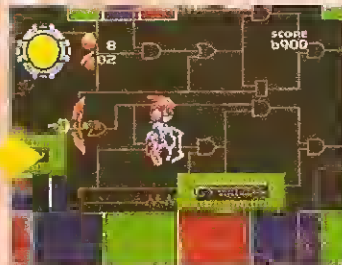
*Energizar-se também é útil para atingir áreas que estão fora de seu alcance*



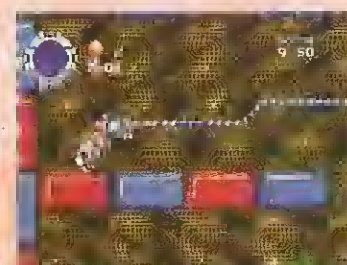
*Nesta tela, você tem três fases para escolher, no Japão, nos Estados Unidos e na Índia*



*Quando você encosta em um dos monitores espalhados pelo caminho...*



*...isso o leva a uma fase especial e, depois disso, ao próximo estágio*



*Estando perto de um fio e se energizando, você percorre o fio como eletricidade*

**PULSEMAN**

**3.5**

MEGA

SEGA

16 Mega - N/D fases

1 jogador

Ação - Contínuas

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

**Dr. Waruyama**



**Pulseman**



**Leeche**



receberam um tratamento de cartoon e uma paleta de cores diversificada. Os cenários tem um toque de **Sonic**, com visual futurístico, engrenagens e portais eletromagnéticos. Coincidências com o mascote da Sega são inevitáveis, o que não quer dizer que Pulseman não possua estilo próprio.



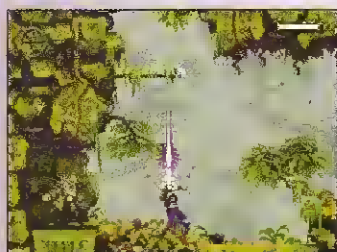


Por Scarry Larry

Os de **Flashback** e **Blackthorne** vão se identificar de imediato com este game. Mas com pouco tempo de jogo vão sacar que, na verdade, **Generations Lost** devia ser chamado de Imaginations Lost (imaginação perdida), já que o jogo é montado como um tradicional plataforma em visão lateral, sem nada de novo para mostrar.

## ARMADILHAS SEM GOSTO

Em **Generations Lost** você controla Monobe, o herói, que sai a procura de um mundo perdido. Conforme a história progride, você fica sabendo que este mundo era habitado por Kharpanthers (carpenters), pessoas que armazenaram



**DICA:** se mirar num arbusto ou na saliência de uma rocha e sua arma não atirar, tente outra parte do arbusto ou procure onde recarregar o Super Erad

## Mega GENERATIONS LOST

Time Warner Interactive

Se você já jogou **Blackthorne** ou **Flashback**, deixe de lado este **Generations Lost**. Gráficos e jogabilidade parecidos convencem só quem não sabe o que é um plataforma real.

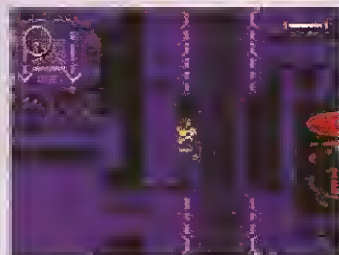
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,0	3,5	3,5	3,5	Intern.

Preço não disponível  
16 Mega  
Já disponível  
Ação/Aventura

1 jogador  
19 fases  
Visão múltipla



**DICA:** esse casulo triangular lhe dá a habilidade de pular usando a corda durante a fase. Se mudar de direção durante o salto, você vai para outro nível



**DICA:** procure brechas na estrutura ou passagens para áreas escondidas nas paredes. Esta, na fase Generator leva a uma vida extra

as informações da época em pequenas caixas. Além dos habitantes perdidos no mundo selvagem, encontram-se séries de armadilhas que são de desanimar o piloto mais entusiasmado. Em sua jornada através das áreas é imprescindível estar de posse do Erad, um instrumento que você usa para escalar e, às vezes, para lutar. Pode-se encontrar grande variedade de itens, incluindo escudos, uma órbita destrutiva teleguiada e muito mais. Onde eles estão? Nos compartimentos



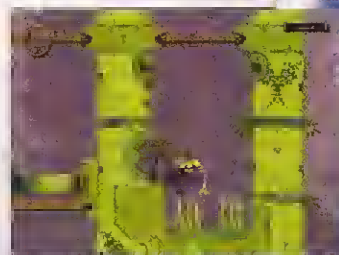
**DICA:** cuidado com essas armadilhas no chão. Se pisar nelas, chumbo grosso vai cair em cima de você



idênticos aos de **Flashback**. Agora que a maioria dos humanos se foram, restou a você lutar contra os mutantes que tentam a dominação.

## GREAT SOUND

Os cenários mudam de selvas para locações em fábricas e se destacam pelos gráficos detalhados. O personagem central tem sprites grandes e coloridos. Os movimentos são precisos como em **Flashback**. O som está acima dos jogos imortalizados no estilo, de longe, o prato principal. Pena que a guarnição não corresponda.



**DICA:** volte para se livrar desta armadilha pela segunda vez e avançar para a esquerda



**DICA:** se não conseguir passar desse ponto, atire na pedra. Ela vai sacudir e cair



**DICA:** de acordo com a sequência dos cadeados aperte A, B ou C e mova o direcional para a esquerda ou direita





# MEGA



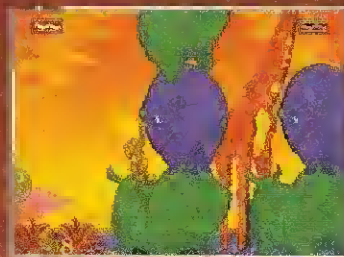
Por Jogador Desconhecido

A Versão para Mega de *O Rei Leão* vai encher seus olhos e ouvidos com gráficos e sons de primeira. Se você já está à procura de um presente de natal ideal para agradar o maninho e a maninha, que tal a velha e boa fórmula Disney (costuma não falhar!). Ah, quem mais vai aproveitar o presente é você... o pai, a mãe, os avós, o genro... Como Simba, o jovem rei da selva, você enfrenta dez fases de ação/aventura, com



**DICA:** no exílio de Simba, o maior perigo são as rochas que desabam

alguns puzzles pelo caminho. A história segue o filme: Simba é exilado quando filhote por seu maldoso tio Scar, e os jogadores o



**DICA:** nesta versão do *Rei Leão*, você pode escapar através do feno facilmente. No canto esquerdo do feno pule e agarre o focinho do hipopótamo azul. Suba e evite tudo que balançar o rabo

acompanham até se tornar um adulto e reclamar a coroa de Pride Rock. Cada fase é como um espelho das cenas do cinema, incluindo a corrida através do território dos elefantes, o exílio de Simba e a batalha final contra Scar. Os cenários refletem a animação do cinema e cada fase está repleta de

inimigos e obstáculos criativos. Além de Scar, Simba terá de combater todo o elenco de vilões do filme: cheetahs, rápteis, insetos e outras agruras da fauna e flora. Simba

tem um repertório de movimentos para se defender - mostra as garras, rola, rosna e morde como um autêntico felino. Os movimentos são fáceis de acionar e cai direitinho com o controle 3 botões do Mega. Mas você estará sujeito a falhas ocasionais e saltos imprecisos. Outro ponto



**DICA:** na batalha contra as hienas, você só pode liquidá-las quando estiverem pintando

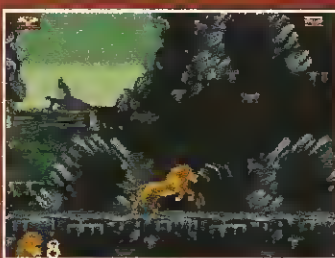


**DICA:** os saltos duplos dos avestruzes são cheios de truques. Salte duas vezes ao se deparar com hipopótamos e ninhos. Pule o hipopótamo e, imediatamente, pule outra vez

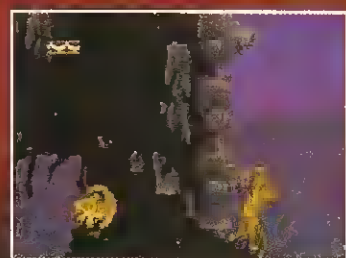
## Disney's THE LION KING



**DICA:** quando tocar um inseto azul nas Pridelands, ele vai explodir. Pule depois de tocá-lo



**DICA:** pegue a caverna da extrema direita na sala da 1ª caverna no Retorno de Simba. Senão, você vai ficar rodando



**DICA:** mova-se rapidamente ao atingir um penhasco com água nascente verde no Cemitério dos Elefantes. O caminho mais fácil é pular para a direita e agarrar a borda esquerda, o que facilita a subida

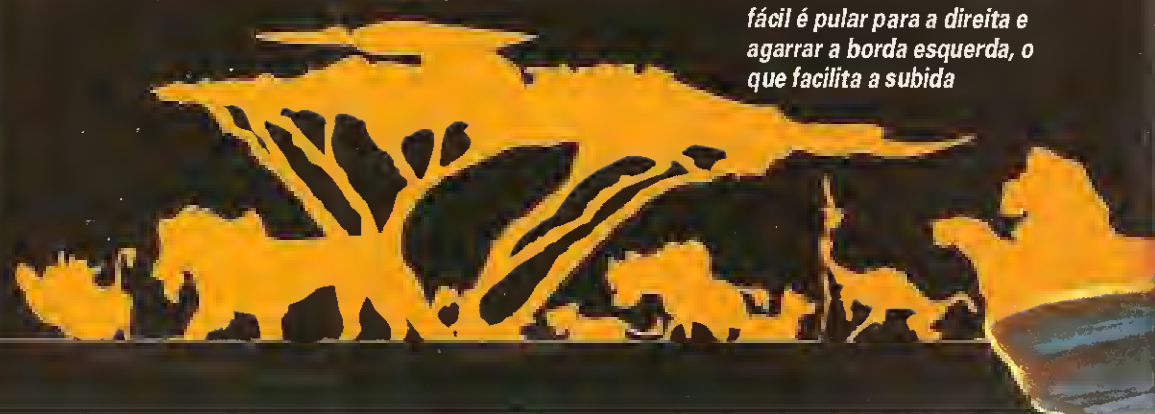
Mega  
**THE LION KING**  
Virgin

O visual de *O Rei Leão* é bom e o som é ótimo, mas a jogabilidade precisa de um pouco mais de sintonia fina para ser realmente de um Rei da Selva.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	4.0	3.5	Intern.

Preço não disponível  
Já disponível  
Ação/aventura  
2 jogadores

10 fases  
Visão lateral  
Multiscrolling





importante para se dar bem em *Lion King* é ficar atento à barra de vida e ao Roar Meter. Para preenchê-los há muitos power-ups e vidas pela

tela. Os besouros azuis fazem com que nosso herói vá para um estágio bônus com Timon e Pumba. Nesta parte, você encontra uma infinidade de vidas, aproveite. O visual de *O Rei Leão* faz com que o gamer acostumado à vida urbana se sint nas savanas africanas. Os cenários de fundo e a animação de sprites são o que se chama de serviço bem feito pelo pessoal da Virgin. A Disney entrou

com a sua tradição em animação e deu um show. O Simba adulto, em particular, se assemelha muito a um leão real com seus movimentos de luta. As canções do filme estão todas presentes numa das melhores trilhas sonoras já feitas para videogame. Muitos detalhes, como o som do batuque e vozes digitalizadas (não tão boas como no SNes).

## AINDA NÃO O REI DOS MELHORES

Mesmo com todo o visual excepcional e a parte sonora, algo perde em *Lion King*. O jogo se repete muito entre as áreas e em pouco tempo perde o fator diversão do começo. Também é muito difícil para iniciantes,

justamente o público que mais gosta desse tipo de jogos. Portanto, os caçulas estão sujeitos a entrar numa fria com Simba, a não ser que se trate de um talento no joystick.



**DICA:** o bônus do inseto azul está no topo da árvore no canto alto esquerdo das Pridelands. Agarre-o e visite Timon e Pumba na fase final



**DICA:** durante o Wildbeast Stampede, pule de um lado para o outro da tela. Às vezes, pular quando o animal se aproxima evita danos



**DICA:** para começar no meio da cachoeira em Hakuna Matata, pule sobre as plataformas e vire à direita na corredeira



**DICA:** role sobre as pilhas de ossos para poder atravessá-las



**DICA:** uma joaninha pousada numa pequena saliência de um rochedo no meio do caminho para a fase das Pridelands. Agarre-a para aumentar sua barra de vida. Suba sobre ela e livre-se do porco-espinho à esq. Pule a saliência abaixo de uma série de pontas em direção à direita da joaninha



PROMO

GAM

**A PROMOÇÃO  
CONTINUA.  
APOSTE TODAS AS SUAS FICHAS  
NESTA ÚLTIMA ETAPA!**

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER

PROMOÇÃO

OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE L



# PROVE QUE VOCÊ ENXERGA LONGE!

No novo concurso da SUPER GAMEPOWER quem tem olho de lince fatura prêmios incríveis.

## Se liga na mamata:

Primeiro você procura a polovro SUPER, impressa com destaque em alguma página da edição 7, a palavra GAME, impresso na edição 8 e POWER na 9.

Depois preenche um cupom respondendo em quais páginas dessas três edições eles foram encontradas. Aí é só começar a tarcer. É muito fácil, cora! Confiro o regulamenta aa lada, abra bem os olhas e participe!



1º prêmio: 1 TV estéreo 29" com controle remoto, marca Sony.

OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO



**REGULAMENTO**

1. A Promoção SUPER GAMEPOWER "Olho de Lince" é aberta a qualquer pessoa na território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.
2. Para participar, basta localizar, impressos nas edições 7, 8 e 9 da revista Super Gamepower, selas com partes do logotipo SUPER GAMEPOWER e responder ao cupom que vem nessas edições, dizendo em quais páginas se encontram as palavras SUPER, GAME e POWER. A palavra SUPER estará na edição 7, GAME na edição 8 e POWER na edição 9. O cupom será repetido nas 3 edições.
3. Poderão ser enviados 1, 2 ou 3 cupons, desde que cada um esteja em um envelope e traga as três

respostas corretas.

4. O cupom, devidamente preenchido, deverá ser enviada dentro de um envelope para PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER "OLHO DE LINCE" - Caixa postal 9442 - CEP 05999-999 - São Paulo, SP, até o dia 20/12/94, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovante.
5. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas da promoção.
6. Só serão aceitos cupons originais.
7. O sorteio dos prêmios será feita entre os participantes das três edições e será realizado na Alameda Ministra Rocha Azevedo, 346, no dia 05/01/95, com livre acesso aos interessados.

8. A relação dos ganhadores será publicada na edição de nº11 de Super Gamepower, a ser lançada no dia 31/01/95.

9. Os prêmios serão entregues na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, para ganhadores que residam em São Paulo, Capital. Os demais ganhadores receberão seus prêmios nas distribuidoras de suas cidades.

10. Serão distribuídos 10 prêmios no total, na ordem especificada:  
1º prêmio: 1 TV estéreo 29" com controle remoto, marca Sanyo.  
2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.  
4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo.  
6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo.

Cert. Autorização nº 01/00/334/94

4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo.



2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.

6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo.



**VOCÊ PODE CONCORRER COM 1, 2 OU 3 CUPONS, DESDE QUE CADA UM DELES TRAGA AS TRÊS RESPOSTAS CORRETAS. SÃO MUITO MAIS CHANCES DE GANHAR!**

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER

Nome:

Data Nascimento:  Sexo: ☐ Prof. do pai:

Endereço:

Cidade:  CEP:  Estado:

Tel.:  CIC (seu ou do responsável):

**EDIÇÃO 7**

**SUPER**

Nº da Página:

**EDIÇÃO 8**

**GAME**

Nº da Página:

**FIQUE LIGADO!**  
ESTA É A TERCEIRA PALAVRA  
QUE VOCÊ VAI  
LOCALIZAR!

**EDIÇÃO 9**

**POWER**

Nº da Página:






# ESPECIAIS JOGOS DE LUTA. SUA MELHOR DEFESA É O ATAQUE.

Ainda este mês, chega às bancas  
uma edição especial Super Gamepower  
só de jogos de luta.

Prepare-se para Fatal Fury Special,  
Super Street Fighter, Mortal Kombat II,  
King of Fighters, Samurai Shodown, Virtua Fighters.

E, para quem é durão, vai ter  
edição especial de novo no mês que vem.  
Perder essa, pode ser fatal.



O 1º ESPECIAL  
JOGOS DE LUTA  
VAI DESAFIAR VOCÊ  
PARA UM  
NOVO CONCURSO.  
"O QUE ESSE MALA  
ESTÁ FAZENDO AÍ?"  
É O NOME DELE.  
O RESTO, INCLUSIVE  
OS PRÊMIOS, VOCÊ  
SÓ VAI SABER  
COMPRANDO.

**SUPER  
GAMEPOWER**  
SEGA • NINTENDO



# MEGA



## Por Captain Squideo

Desesperado por um shooter espacial em alta velocidade para o Mega? Ainda não chegou a hora. Abram bem os olhos, recrutas, para **Viewpoint**. Não precisa ser o cara mais observador do mundo para notar que a jogabilidade não é lá grande coisa. Depois de estrear em outros consoles como o Neo Geo, **Viewpoint** aterrissa agora no Mega Drive com uma adaptação feita pela Softhouse americana



**DICA:** os tiros do inimigo alvejam constantemente a região dos power-ups. Por isso não vá reto para eles

Sammy. Você pilota um jato simples entre seis mundos alienígenas diferentes encontrando toda a espécie imaginável de seres voadores. Os fãs podem ficar sossegados: engrenagens gigantes e



**Não perca seus power-ups nessas engrenagens da fase 1. Elas são fáceis de ultrapassar e você tem inimigos mais rápidos para se preocupar**

vermes cibernéticos trazem toda a nostalgia do **Viewpoint** original. A perspectiva contínua fiel aos 3/4 vistos de cima em que sua nave atravessa a tela na



**Na fase 2, tome cuidado com esse ser rastejante que sai repentinamente dos buracos. Segundos antes umas bolhas avisam que quando ela sairá**

**DICA:** atire nas roletas para abrir esses portões e se dirija imediatamente para a área abarba e posicione-se para atirar na próxima roleta



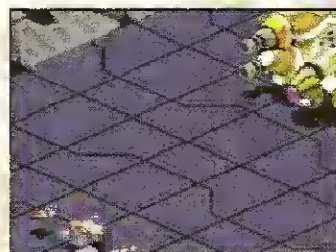
se resumem a tiros simples que podem ser carregados como no **R-Type**, arma especial e escudo contra as investidas inimigas. Mas, no caso do Mega, todo o poder de fogo acaba resultando inútil com o maldito slowdown. Agora que você foi devidamente advertido sobre a pior parte, vamos ao momento da rasgação de seda: os gráficos. A visão angular é intrigante, os inimigos são os mais estranhos possíveis (preparado para golfinhos robotizados?) e as fases diversificadas. Os inimigos



**DICA:** esse peixe da fase 2 cospe ovos que explodem poucos segundos depois. Desvie deles e concentre seus tiros no peixe



**DICA:** preste atenção aos blocos nesse trecho. Os que vão se erguer brilham por um instante



**DICA:** depois dos torpedos vermelhos do chefe da fase 1 passem por você prepare-se para os ataques de sua cabeça. Use suas armas especiais

circulam pela tela produzindo uma série de explosões impressionantes. Uma pequena introdução

entre as fases faz com que a ação seja bem situada. A capacidade do Mega Drive faz com que os sons não decorem como no original, mas isto não é novidade. Tirando umas e outras, **Viewpoint** é shooter dos mais bem feitos, com direito a entrar para a lista dos grandes clássicos da modalidade.

# VIEWPOINT

GAMEPRO  
DIRETO DOS  
USA

MEGA  
**VIEWPOINT**  
American Sammy

Os fãs do clássico do Neo Geo ficarão desapontados. O visual no Mega é ótimo, mas problemas de câmera lenta fazem a excitação do jogo seguir o mesmo ritmo.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	2.5	3.0	3.0	Ajuste

Preço não disponível  
16 Mega  
Já disponível  
Tiro

2 jogadores  
6 fases  
Scrolling diagonal

diagonal. Mas a versão para Mega traz um incômodo que não estava presente no original do Neo Geo: a baixa velocidade, com traços de slowdown (câmera lenta). E este defeito acaba atrapalhando em muito o controle da nave numa manobra mais radical. Justiça seja feita, o controle não é de todo mal. As ações

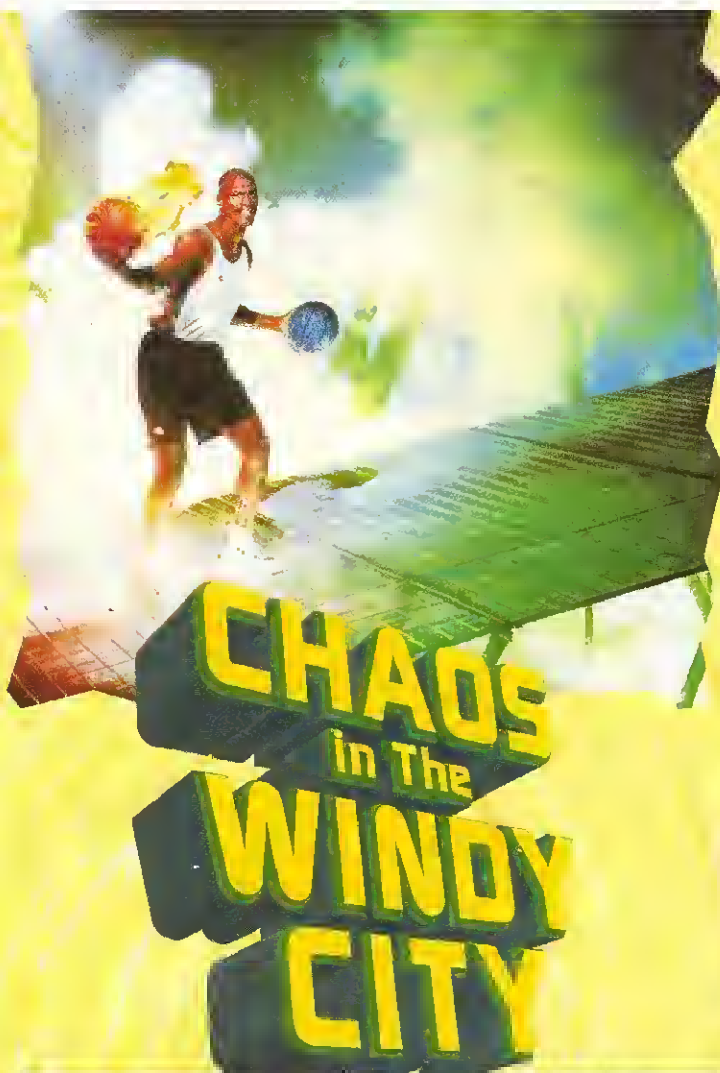


**SNES**



Por Lord Mathias

**Chaos in the Windy City** começa com o pé esquerdo. Os power-ups são garrafas de Gatorade, caixas de sucrilhos e tênis de cano alto. Esse game faz **Cool Spot** parecer inofensivo com seu estilo barulhento de ação/aventura. Esquecendo esses detalhes, você descobrirá um jogo divertido. A história é qualquer nota. Michael Jordan chega para um jogo beneficente com as estrelas do basquete, mas seus companheiros foram sequestrados pelo dr. Max Cranium e escondidos em várias áreas de Chicago. Mike tem de dar um jeito. Cada membro tem pistas e dicas para Michael e ele vai atravessando casas mal-assombradas, trens, o laboratório de um cientista maluco e muito mais. Dr. Cranium mostra fãs a Michael, incluindo zumbis, guardas com asteróides, morcegos e teias de aranha. No fim de cada fase, o médico atira um chefe sobre você. As armas de Mike são bolas de basquete. Sua bola melhora com as superbolas que ele vai encontrando através das fases.



**DICA:** quando alcançar a 1ª área da bônus no 1º laboratório (na extrema direita), vá até o tato a abra a porta da esquerda para ganhar um homem extra



**DICA:** apanas as bolas brancas são capazes de livrar sua cara dos guardas



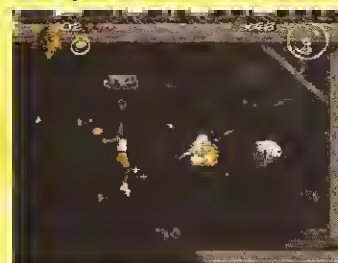
**DICA:** a bola de fogo é forte, mas quando rebatida espalha um monte de chamas

**DICA:** use a bola de gelo para congelar o inimigo e destrua-o com a outra bola

**DICA:** algumas bolas têm dupla função. A de ouro pega o inimigo, mas, se for repicada, transforma-se em 3 bolas



**DICA:** a bola de gelo congela o inimigo, mas também pode congelar o solo, deixando o inimigo mais lento



**DICA:** se estiver numa roldana, você não pode cair, a não ser que prassiona o controla para baixo. Atire em inimigos boiando quando estiver andando a cavalo



**DICA:** toda vez que achar uma bola de power-up coloque-a de lado para não desperdiçar uma arma poderosa com inimigos fáceis de eliminar



Quase todas as paredes podem ser destruídas

**CHAOS IN THE WINDY CITY**

SNES

ELECTRONIC ARTS

12 Mega - 4 fases

1 jogador

Passwords

**4.5**

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



# SNES



Por Scarry Larry

Você está à caça de um guerreiro que seja maleável como argila amassada na palma da mão? Os lutadores de **Clay Fighter 2** são bons de briga e têm o molejo ideal. Mas, como nada é perfeito, os gráficos e o som já não são os mesmos.

## O BOM, O MAU E O FEIOSO

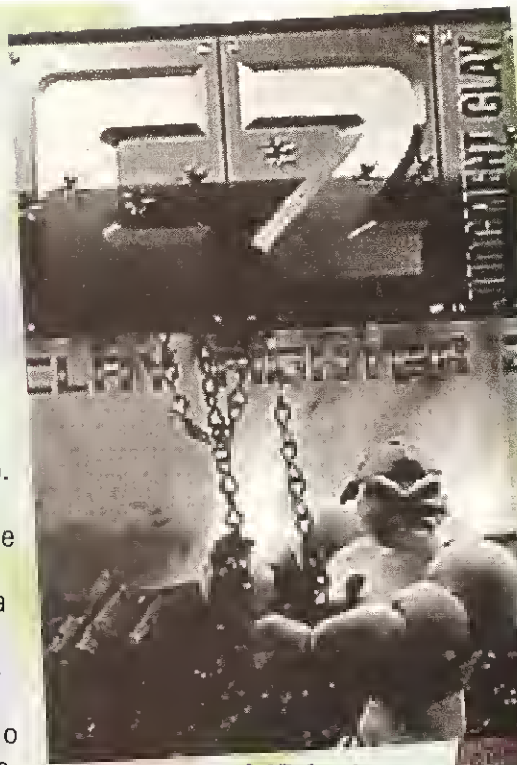
A primeira coisa que você vai notar é que muitos dos lutadores originais foram para o espaço. Os únicos sobreviventes são Tiny, Bad Mr. Frosty e Blob. Em compensação, chegam cinco novos personagens cheios de imaginação, como Nana, a banana; Octo, o polvo; Goo Goo, o bebê brigão; Hoppy, o coelho mercenário; e Kangoo, o canguru. Os personagens antigos tiveram seus movimentos aperfeiçoados, enquanto os novos contam com outros truques. Hoppy atira cenouras, Octo usa seus 8 tentáculos e Goo Goo baba. O sistema combo traz um mecanismo de golpes múltiplos melhor que nas versões anteriores.

## GRÁFICOS

Embora os golpes tenham melhorado, o jogo não tem o mesmo bom humor da primeira versão. Os gráficos são menos cartoon e mais 3D, o que deveria ser uma vantagem, mas não é. Cenários muito pobres (especialmente o ringue de box) e cantos recortados contribuem para criar uma atmosfera gráfica meio idiota. Os chefões também parecem sem personalidade. O som parece melhor. Cada lutador anuncia seus avanços no ato, com um efeito rápido, porém irritante. Os socos são consistentes e a música de fundo está onde deveria estar: no fundo. Só que os sons entre os golpes poderiam ser mais divertidos.

## COM O CONTROLE DO VIZINHO

Fique ligado, os controles podem escapar do seu domínio. O inimigo é veloz e mortal e sua reação deve ser rápida. Nem todos os movimentos acontecem quando você quer, então o investimento em um bom controle é essencial. Ação rápida e bons combos nem sempre são a garantia da melhor diversão. Os fãs de argila vão querer esse game na sua coleção, como os adeptos de uma boa briga. Mas há muita gente que vai achar o jogo grudento demais.



NEW  
IMPROVED  
Blob



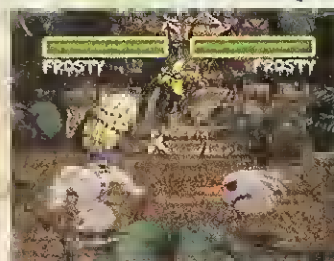
Blob agora tem um bastão e usa seus olhos como arma

Tiny



Tiny pode dar uma corridinha baixa e um soco

Bad Mr. Frosty



A bola de neve da Frosty astá mais dura

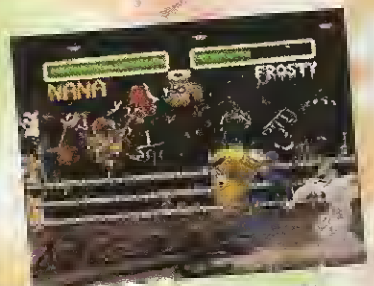


DICA: se ficar encurralado em um canto e tiver um projétil de ataque, detone-o

DICA: tente manter seu adversário nos cantos



Bebês no pedaço. Cuidado com o ataque de mamadeira da Goo Goo



DICA: sempre misture suas combinações (soco, chute, chute baixo etc.) O computador A.I. responde melhor a um ataque equilibrado



DICA: quando estiver jogando como Hoppy comece com um chute a imediatamente dê uma rastira

Snes

### CLAY FIGHTER 2...

Interplay

Todo mundo sabe que o Clay Fighter original era muito mais divertido no SNes. Clay Fighter 2 vai fundo, mas não chega a dar conta do recado.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	3.5	4.0	Intern.

Preço não disponível  
24 Mega  
Já disponível  
Luta

2 jogadores  
8 lutadores  
Visão lateral



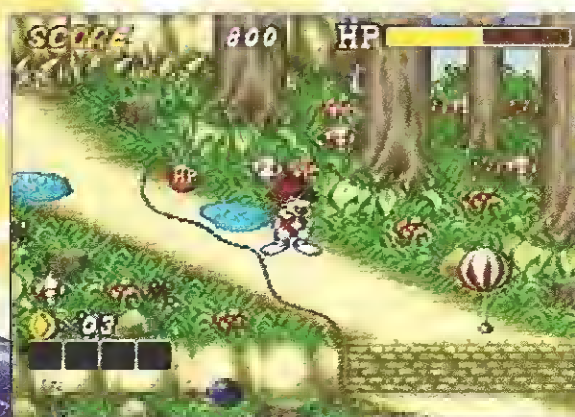


**Por Baby Betinho**

Apavorou! Pensou ação, pensou KidKlown. Este cart de perspectiva inusitada em 3/4 é uma corrida "suicida" contra o tempo. Um pirata espacial com tendências terroristas sequestra a princesa do planeta Clown, obrigando o bobo da corte, Kid, a sair na captura. Só que o herói é um verdadeiro desastre e aterriza à força num planeta hostil, cheio de perigos. Blackjack, o pirata, decide destruir de vez o palhaço e arma uma bomba no final de cada fase do jogo. Correria do começo ao fim!



*Não deixe de pegar os recarregadores. Cuidado, nem sempre os balões trazem bons itens*



De longe, é o videogame mais sacana dos últimos tempos. A corrida de Kid é contra o pávio. Para desarmar a bomba, você sai como um louco enfrentando um monte de obstáculos,



*Não deixe o fantasma encostar em você, pois ele suga uma boa parte de sua alma*



*Caindo dentro da lata de coke, você faz esta fase para pegar moedas*

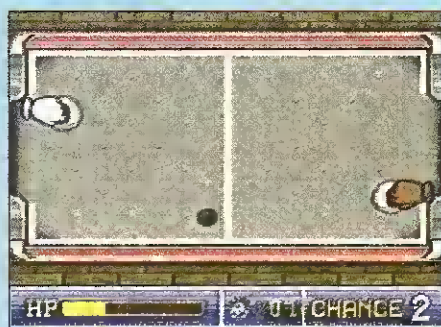


*Cuidado com o cara escondido, ele chuta e pode jogá-lo na rua para ser atropelado*

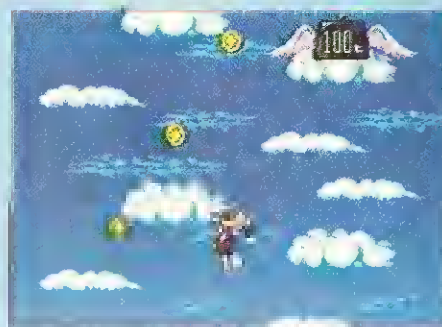




## HORA DO DESCANSO

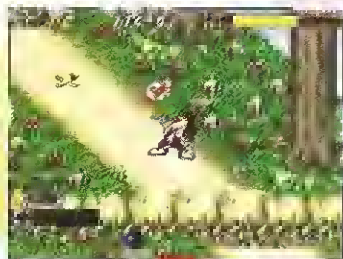


Fure o gol adversário batendo de lado

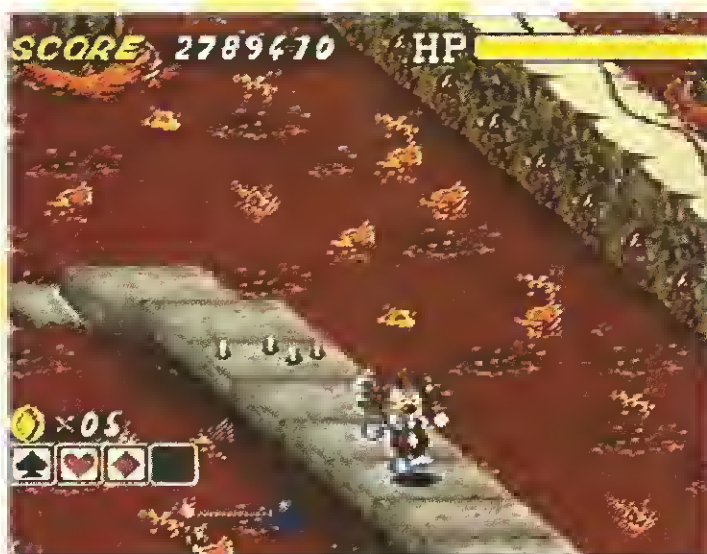


Este bônus está no trampolim da 2ª fase

armadilhas e inimigos. Se ela explodir - Game Over. Mas chegar até ela vivo e antes do pavio é missão para veteranos em jogos do estilo. Os obstáculos mudam com as fases: árvores, espinhos, latas de coque, muralhas, pneus..., e uma lista infindável de bagulhos. As versáteis fases bônus exigem do piloto, entre outras, a habilidade de colher moedas em queda livre e o domínio de jogos de mesa. Gráficos e sons são superiores aos 8 Mega de memória do cart. Quem vê jura que tem 16. Bacana à beça!



Pegue os quatro símbolos do baralho para passar de fase e não voltar à anterior



Observe a frequência e as sombras dos objetos que caem e desvie



Depois de conquistar todas as chaves, selve colocando-as nesta sequência



Se a barra estiver dura demais, caia fora deste caminho e entra em outra. É melhor perder um pouco de energia do que gastar um tempo que pode ser precioso mais tarde



Nesta tela, as pedras caem com frequência. Oriente-se pelas suas sombras a desviar rapidamente

**KID CLOWN-  
CRAZY CHASE**

SNES

KEMCO

8 Mega - fases N/D

1 jogador

Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

**3.8**

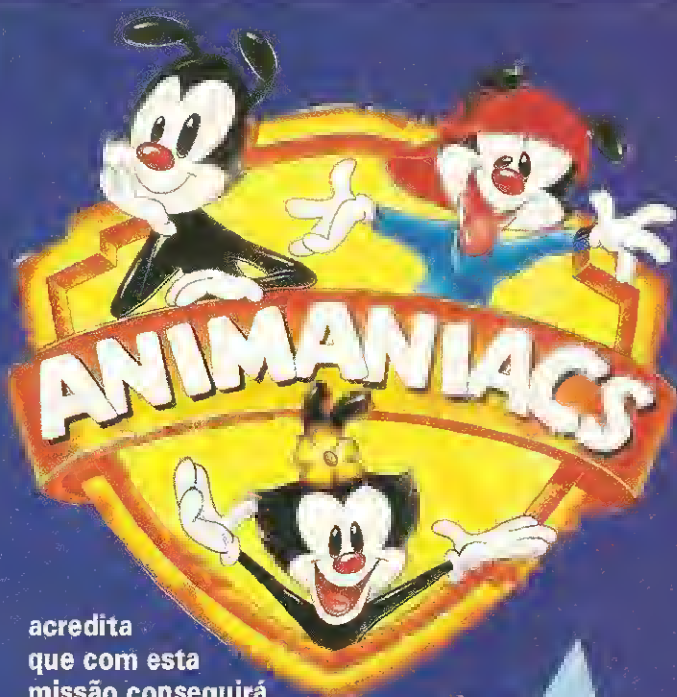


# SNES



Por Bro' Buzz

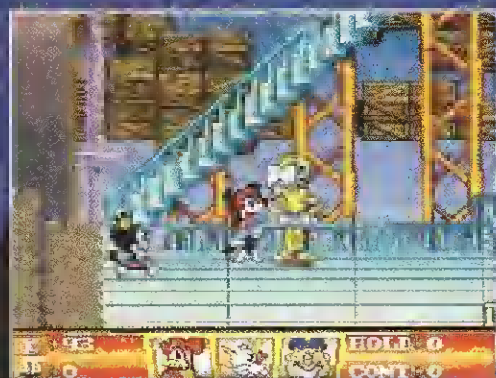
Os geniais irmãos da Warner, Yakko e Wakko, e sua irmã, Dot, estão estreando no SNes. Pena que o jogo não corresponda às expectativas. Os *Animaniacs* estão apostando tudo nos games (este mês está sendo lançado também para Mega). Para SNes, o jogo é destinado à criançada, com uma jogabilidade insignificante e gráficos bem infantis. A história é interessante: os três terríveis foram escalados para encontrar um script da Academia. O chefe da Warner Studios



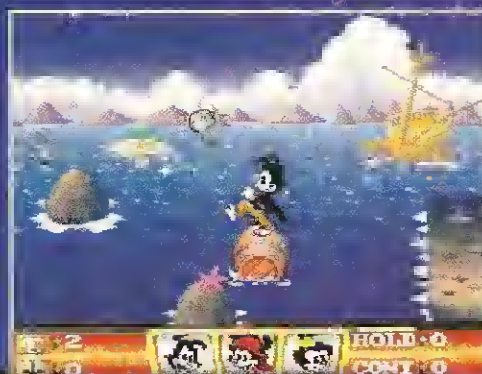
acredita que com esta missão conseguirá manter Yakko, Wakko e Dot longe de problemas. Se enganou! O trio viaja através de vários sets de filmagem, encontrando armadilhas e coletando moedas

enquanto tentam escapar dos seguranças. Completamente diferente do Mega, esta versão não foi bem planejada. É mais um ação/aventura em que o principal desafio se resume a saltar e aterrisar corretamente,

evitando cair nas armadilhas do jogo. Os personagens (a sua escolha) não contam com power-ups especiais ou itens como o martelo e a



Dessa vez o desafio é hollywoodiano: os irmãos precisam encontrar um script e passam por vários sets de filmagem



DICA: na fase aquática, trate de se equilibrar no barril para conseguir se dar bem



bola, presentes no Mega. Estão limitados a mover objetos. Os gráficos foram bem desenhados, com muita coloração, e fazem sucesso com os baixinhos. Os cenários estão cheios de

referências da série. A música é repetitiva e primária, nada complexa. Os controles são fáceis de decorar mas complicados de acionar. Um botão de pulo e um de soco. Ambos pedem precisão suíça. Para aterrorizar, a guarda pega pesado no seu encaixe.

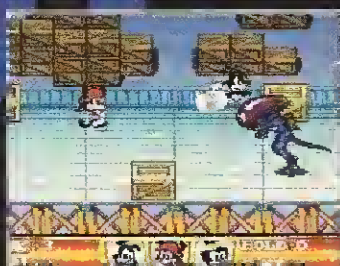
SNes  
**ANIMANIACS**  
Konami

Os três Animaniacs - Yakko, Wakko e Dot - tentam tentar elevar o grau de barulho e excitação no SNes. Mas o barulho não saiu na medida justa desta vez.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	3.0	3.0	INT.

Preço não disponível  
8 Mega  
Já disponível  
Ação/aventura

1 jogador  
4 sets  
visão lateral  
multiscrolling



DICA: use seu dash para quebrar caixas e pegar moedas



Os gráficos usam e abusam do bom humor dos personagens





Por Marjorie Bros

A Electronic Arts conseguiu transformar um dos maiores homens do mundo em uma pequena sprite na tela de um jogo de luta. Tudo em nome da velocidade do jogo. O jogador de basquete dessa vez não vai quebrar as tabelas, mas vai ter de se entregar de corpo e alma a um fighting game, no mano a mano. No story mode, controlado pela CPU, você tem de salvar um filho do rei de Sett Ra, de uma múmia demoníaca e de seus cinco capangas. Naturalmente, um ou dois jogadores podem encarar o desafio do modo Duel, com o tradicional melhor de três rounds. Socos, chutes, fireballs e movimentos especiais compõem o cardápio de **Shaq Fu**. Você pode acionar combos semelhantes ao do estilo Street, mas são difíceis. Caso você ajuste a velocidade para rápida, é bom estar com os reflexos bem apurados, pois **Shaq Fu** é o jogo de luta mais rápido que há por aí. Para que você não enfrente muitas dificuldades com tanta rapidez, os controles facilitam a jogabilidade. Por exemplo, para defender,



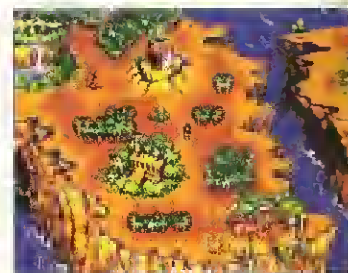
**DICA:** para acionar o Shaq-uriken aperte para frente, trás, frente e pressione X ou Y

basta pressionar o direcional para trás, mas se você mantiver o botão apertado e pressionar um outro de ataque qualquer um novo movimento já é acionado. Os gráficos são de primeiro nível, apesar do

problema das sprites pequenas. A música não merece grande destaque. Não é um jogo para desbancar os clássicos do gênero luta, mas **Shaq Fu** oferece diversão para os fãs do gênero.



**DICA:** Shaq mostra seu Flaming Power Punch se você der baixo e apertar X



**DICA:** Shaq ataca no Segundo Mundo através dessa tela de mapa



**DICA:** aperte baixo, frente e A para acionar um Inferno Kick

**DICA:** não pule a tela de game over no Duel Mode

**DICA:** o shield é fraco contra arremessos especiais no solo

**DICA:** os lutadores de Shaq Fu usam muito as cambalhotas, que são ideais para movimentos psíquicos

SHAQ FU

3.5

SNES

ELECTRONIC ARTS

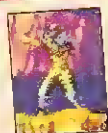
16 Mega

1 ou 2 jogadores

Luta

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

A MOÇADA



Sett Ra, a múmia



Mephis, o feiticeiro



Rajah, o cara da espada



Beast, o monstro



Kaorl, o gato alien



Voodoo, o mago



No Story Mode, Shaq tem de detonar a múmia Sett Ra e seus cinco capangas



# TEM GENTE QUE SÓ ACREDITA DONKEY KONG COUNTRY. NEM JOGANDO VOCÊ VAI ACREDITAR.



**REALISMO  
FANTÁSTICO EM  
UMA AVENTURA  
COM O  
GORILA KONG.**

Donkey Kong Country® é o primeiro game inteiramente criado nos supercomputadores SGI, os mesmos usados para o filme Jurassic Park.™ Ou seja, é simplesmente o melhor game de todos os tempos.

Tudo nele é inacreditável. São mais de 100 fases com cenários absurdos de selva, cavernas e até ruínas. A perfeição dos efeitos 3D é brutal e vai enlouquecer você com tempestades de neve, barris explosivos e muita ação até debaixo d'água.



**32 MEGA  
E MAIS  
DE 100 NÍVEIS  
DE AVENTURA.**

E o melhor é que nem é preciso bancar o cérebro de macaco torrondo toda a grana num novo console.

Com seu próprio Super NES só você pode entrar nesse mundo onde nenhum outro jomais entrou. Bote Donkey Kong Country® no seu Super NES. Nem jogando você vai acreditar.



**O MAIOR  
GAME NINTENDO  
DE TODOS  
OS TEMPOS.**



Donkey Kong  
e seu inseparável  
amigo Diddy Kong.





**VENDO.**



Leo Burnett

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE **Best**  
play **Here**

**Nintendo**  
**PLAYTRONIC**



**SNES**



Por Marcelo Kamikaze

O terceiro **Dragon Ball Z** para SNes chega sem muitas novidades. Graficamente falando não houve muitos progressos. O som também está no mesmo nível. As falas são dos mesmos dubladores do desenho original, como de costume. Desta vez, a história se baseia na série da criatura Boo, inventada por um feiticeiro. Os lutadores desta versão são a Goku, Gohan, Goten, Bedita, Trunks (pivete e adolescente), Andróide número 18, Kaioh Shin, demônio Dahbra e Boo. Ponto negativo para a exclusão do modo de história. O modo de campeonato acabou sendo o modo normal, com final.

# DRAGON BALL Z

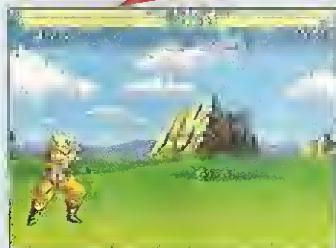
O seu oponente soltou um raio? Azar dele! Use uma das quatro alternativas ebeixo e minimize o ateco adversário



**DICA:** Kaioh Shin não tem os golpes Meteor. Então, paralise o inimigo e depois solte a magie mais animal que tiver

## MUDANÇAS BÁSICAS

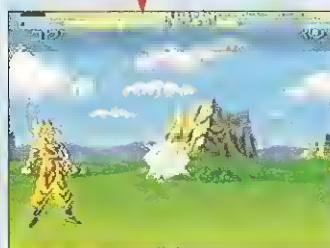
Em **Dragon Ball Z3**, se os lutadores se encontrarem com o dash eles vão medir forças. Use um comando comum a todos os personagens e utilize os arremessos especiais. Caso seja arremessado, pode-se contra-atacar ou cair em pé com um duplo toque nos botões L ou R, conforme a direção em que você estiver. Herança da segunda versão. O vôo pode ser usado mesmo de perto, facilitando



**DEFESA:** ← + A. Dano de 50%. Não gaste power



**DESVIO:** ←↓ + A. Dano de 25%. Não gasta power



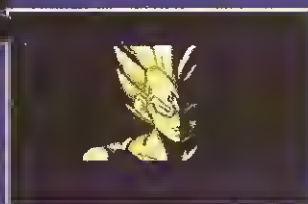
**NEUTRALIZAÇÃO:** →↔ + A. Dano 0%, com gasto de power



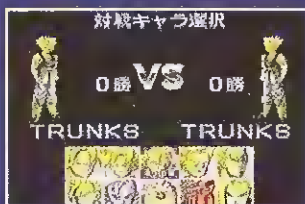
**REVIDE:** ↓↔ + A. Dano 0%, com gasto de power



## SUPERGP DICA 2: LUTE COM TRUNKS ADOLESCENTE



Na tela de apresentação (depois da fala de Goku e Bedita), aperte ↑ X ↓ B L Y R e A.

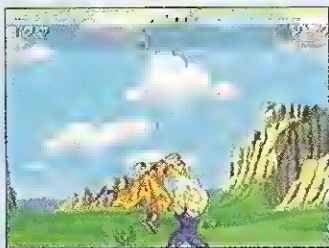


Entre no modo VS ou no modo campeonato e lute com o Trunks grande. Ele tem Meteor Attack.



Ne hore da colisão aperte A bem rápido. Quem perder pode user novamente uma das quatro defesas. Pode-se revidar até 3 vezes





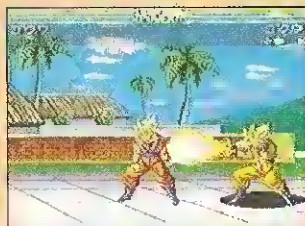
**DICA:** todos os lutadores tem arremessos especiais. Encontre-se no dash e digite  $\Delta R + Y$

com isso a fuga. Os raios poderosos e suas defesas magnificas continuam. O carregamento de power (Y+B) ficou mais rápido e os raios gastam menos power. Resultado: as batalhas ficam mais intensas com raios. Os meteor attacks foram reformados. Ficaram mais destruidores (visualmente). No que se refere à jogabilidade, o jogo ficou mais quebrado: há uma pausa muito grande quando se acertam os golpes. Os golpes especiais são fáceis de serem acionados.

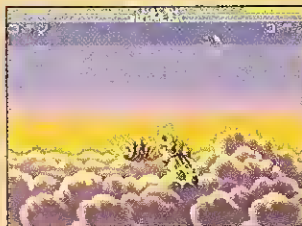
## DRAGON BALL É DRAGON BALL

Como de costume, há muitas dicas escondidas no jogo. Nesta matéria apresentamos a senha para você poder usar o Trunx adolescente. Kamehameha!

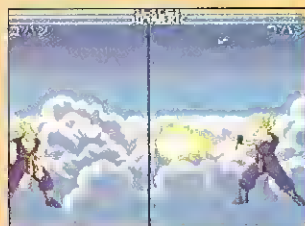
## METEOR ATTACKS: GOLPES FINAIS



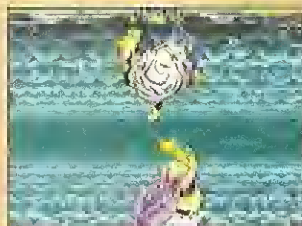
**GOKU: Neo Meteor Smash**  
 $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \rightarrow \Delta \uparrow + B$  de perto



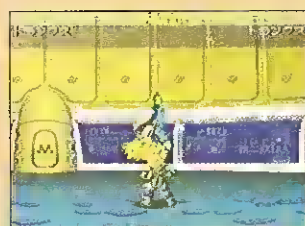
**GOTEN: Lisbon Rush**  
 $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \rightarrow \Delta \uparrow + B$  de perto



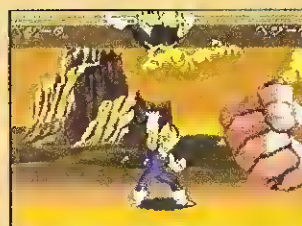
**GOHAN: Violent Rush**  
 $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow \Delta + B$  de perto



**BOO: Boo Buster**  
 $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta + Y$  de perto



**TRUNKS pivete: Spirit Rush**  
 $\rightarrow \Delta \leftarrow \Delta \uparrow + B$  de perto



**BEDITA: Gyaric Gun Fire**  
 $\rightarrow \Delta \downarrow \Delta \leftarrow \Delta + Y$  de perto



**DAHBRA: Rushing Sword**  
 $\leftarrow \Delta \downarrow \Delta \uparrow + Y$  de perto



**TRUNKS: Tornado Crash**  
 $\rightarrow \Delta \leftarrow \Delta \downarrow \Delta + Y$  de perto

## DRAGON BALL Z 3

**3.8**

SNES

BANDAI

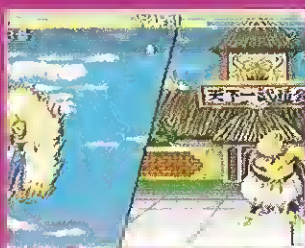
16 Mega - 3 Fases

1 ou 2 jogadores

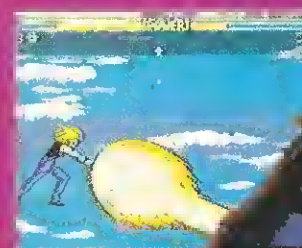
Luta - Continues ilimitados

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

## VENCER O COMPUTADOR? USE A SUPERGP MANHA



Ao começar a luta, afaste-se e vá carregando o power (Y+B). Mande raios.



Se acabar power, carregue novamente. Sempre neutralize os raios inimigos







## Por Slo Mo

A velha fórmula imortalizada no cinema por astros do banguê-banguê como John Wayne e Burt Lancaster tem no videogame um investimento seguro. Muitos jogos que refletem os antigos Westerns Spaghetti já estão disponíveis: **Sunset Riders**, **Mad Dog MacCree**, **Fievel Goes to West** e **Wild Guns**. O mais recente lançamento é uma sequência de **Lethal**



**DICA:** atire fora da tela regularmente para manter sua arma carregada



**DICA:** não atire no xerife

## Sega CD LETHAL ENFORCERS II... Konami

A Konami caprichou nesta versão de Lethal Enforcers em que não sobra pedra sobre pedra em meio a tanto tiro. O CD ganha um shooter de primeira com som afiado.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,0	4,0	5,0	5,0	INT.

Preço não disponível  
CD  
Já disponível  
Tiro

2 jogadores  
5 fases  
Visão em primeira pessoa

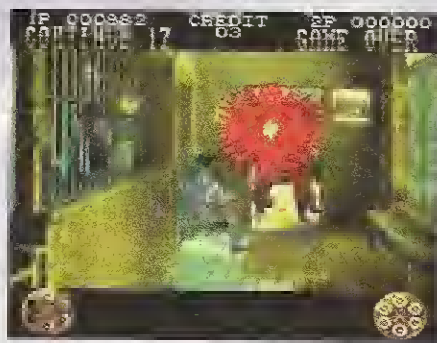
**Enforcers**, clássico da Konami. E essa empresa, quando encasqueta, mergulha de cabeça em seus projetos.

## NA TRILHA DO OESTE

Para fazer uma sequência à altura de **Lethal Enforcers**, o pessoal de desenvolvimento revisitou o Oeste selvagem. Só que, desta vez, a versão para Sega CD acabou saindo a cara do cart para Mega Drive. O jogo você deve conhecer dos fliperamas. É só trocar o polícia e bandido do original por cowboys e índios. Tiros, muito tiros para tudo que é lado. Você percebe que o cart



é matador logo na loja. No pacote, um bala três oitão de plástico azul, preparado para o videogame (desista de usá-lo para outros propósitos). Aí é chegar em casa, ligar a TV e mirar nos alvos expostos da tela, apertando o gatilho como um louco para acompanhar o ritmo do jogo. Os vilões aparecem ao mesmo tempo de todos os lugares, atrás de barris, pulando janelas. Este shooter em primeira pessoa traz cinco fases em locações diferentes, todas do velho Oeste - bancos, saloons, e diligências. Para aumentar seu poder de fogo, basta acertar os ícones de armas e garantir munição para os canhões e espingardas. A

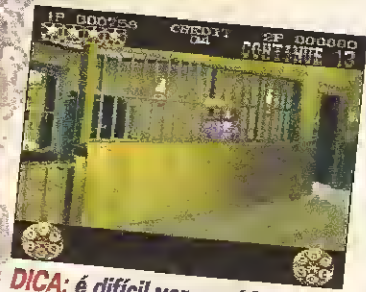


**Buracos de bala significam que deu certo. DICA:** algumas armas especiais podem ser recarregadas

jogabilidade muda a cada arma... novidade! O visual é apenas satisfatório para o poder do Sega CD. Até que os bandidos digitalizados mantêm uma boa animação e tamanho de sprites. O jogo perde é nos backgrounds (trem, diligência) que estão muito

estourados. Os sons estão anos luz a frente da versão de Mega, graças à tecnologia CD. Os efeitos vão de ricocheteios de balas a vozes digitalizadas. Um ano atrás havia quem duvidasse do êxito do Sega CD por causa dos poucos lançamentos para o

sistema, o alto preço dos discs e a chegada de novos sistemas mais barateiros. A Sega, mesmo na iminência do lançamento do Saturn, mantém um pique invejável de novos jogos. A cada mês, novos cartuchos de alta qualidade invadem o mercado, para alegria de quem se manteve fiel à empresa. **Lethal Enforcers** é apenas um grão na praia da Sega - um supercart indicado para todo jogador que se preze.



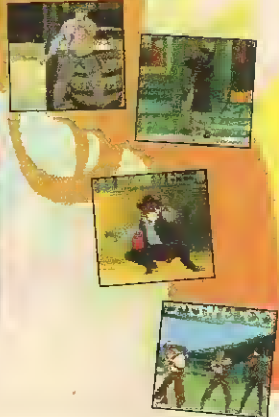
**DICA:** é difícil ver as vítimas inocentes atrás das grades das caixas do banco



The bad guys



**No melhor estilo do faroeste, uma troca de tiros. Atire nos caras atrás da carroça, mas poupe os cavalos**





SEGA CD



Por Captain Squideo

## Android Assault

traz para o Sega CD um ação-tiro decente, no estilo de **Super R-Type**. Os veteranos em jogos espaciais vão ficar embasbacados ao ver como a Sega pode apostar em coisas tão ultrapassadas para o seu moderno CD-Rom.

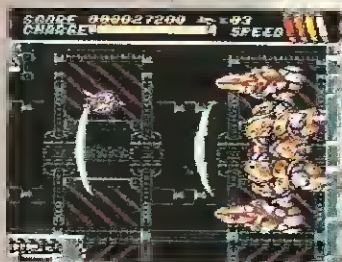
## SENTA QUE LÁ VEM A HISTÓRIA

Os Xias estão atacando sistematicamente todas as colônias humanas espalhadas pela galáxia. A Terra é o último alvo. Você parte para a ação na Bari-Arm, uma espaçonave que

se transforma em ciborgue. A luta o levará em side-scrolling de Júpiter à colônia em Xian, passando por batalhas subaquáticas, campos de asteróides e a nave mãe inimiga.

## DE VOLTA AO PASSADO

O tipo do shooter é bem familiar e utiliza um tipo de jogabilidade considerada ideal durante muitos anos.



**DICA:** a oscilação dos sinais do corpo desta caranguejo mecânico indica uma nova onda de energia. Golpeia por baixo e por cima da tela para driblá-la

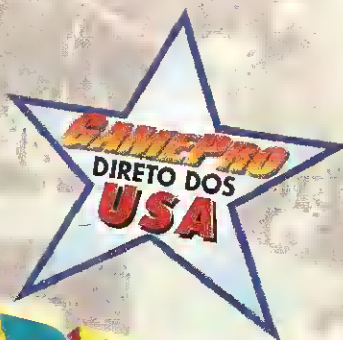
## Sega CD ANDROID ASSAULT Sega

O tiroteio de ação de Android Assault até que é consistente, mas vai parecer simples demais para veteranos dos shooters tradicionais como os R-Type.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3,5	3,5	3,5	3,5	Ajust.

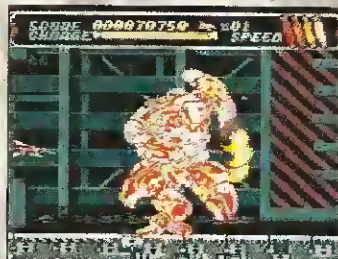
US\$49.99  
CD  
Já disponível  
Tiro

2 jogadores  
7 fases  
Visão lateral  
Side scrolling

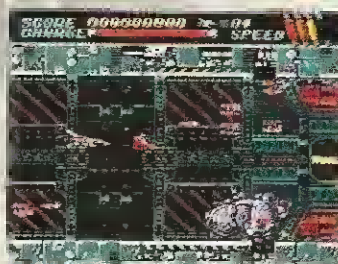


# ANDROID ASSAULT

fará o movimento ziguezague através de túneis estreitos. Claro, está muito mais rápido que jogos como o **R-Type** ou **Darius Twin**. Os jogadores experientes vão se familiarizar com os



**DICA:** o chefe da 1ª fase se move devagar. Use o tempo necessário para carregar suas armas com o triplo power-level



**DICA:** os inimigos costumam mirar os tiros nos ícones de power-up flutuantes, então tenha cuidado ao pegá-los

controles de **AA**. Você guia sua nave através de corredores, atirando com uma arma simples que pode carregar potência de tiro. Não há outra alternativa em armas, o que simplifica a



**DICA:** não fique mandando bala o tempo todo. É difícil enxergar os tiros e power-ups

ação. Os gráficos tem como tema a mesma guerra espacial dos outros jogos. As imensas garras mecânicas, os chefes robôs e o visual ficção científica industrial estão presentes em grande estilo. Os sons não deixam por menos e seguem o padrão. A música, difícil de carregar, trabalha com vozes digitalizadas que chamam novas armas e power-ups. Se você é um daqueles caras chegados num saudosismo e quer contar com um shooter clássico na lista de CDs de sua casa, peça **Android Assault** para seu velho como presente de fim de ano. Afinal, ele merece!

## CENAS DO ESPACO





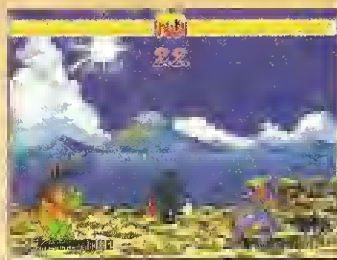


Por Baby Betinho

Isto sim é o **Samurai Shodown**. A primeira coisa que procurei, não demorou a aparecer: sangue. Não aquela bobagem que aparece no SNes; também não estou falando daquele jato ridículo de cor acinzentada que aparece nos arcades americanos (se alguém conseguir explicar o que é aquilo, por favor nos escreva). Estou falando de sangue mesmo, de cor vermelha e pegajoso. Aquele que fez de **Mortal Kombat** algo diferente dos jogos tradicionais de luta. Isso já seria o suficiente para colocar a versão para 3DO no topo. Mas isso é apenas o começo. **Samurai Shodown** mostra porque o 3DO é da geração 32 bits. Uma conversão perfeita. Não é para menos, além da capacidade de recursos do console, a Crystal Dynamics teve a ajuda da SNK do Japão, que teve a gentileza de ceder o programa original. Você dispõe dos 12 lutadores originais. Além disso, é a única versão que apresenta escala, o que permite aos personagens crescerem de tamanho quando próximos. Gráficos,



Earthquake deste tamanho, só no Neo Geo e nesta versão para 3DO



Quando os lutadores se afastam, a visão abre, mostrando um plano geral



O golpe principal de Ukyo Tatibana

# SAMURAI SHODOWN



Você tem 12 personagens e uma interrogação para o 13º



Tente um combo múltiplo com esse golpe de Jubei Yagyu



Os arremessos em Samurai têm um gosto diferente

efeitos sonoros e músicas beiram a perfeição. Para se ter uma idéia, o Kamikaze só se convenceu de que se tratava da versão para 3DO, na hora que pegou o CD na mão. É verdade que o controle original do console não ajuda na jogabilidade. Para resolver isso só com o controle de 6 botões da Capcom (a ser lançado junto com **SuperSF II Turbo**). Junto com **Street**, **Samurai Shodown** pode ser o empurrãozinho que faltava para o 3DO colocar-se entre os grandes do videogame.

**SAMURAI SHODOWN**

**4.5**

3DO

CRYSTAL DYNAMICS

CD - 13 fases

1 ou 2 jogadores

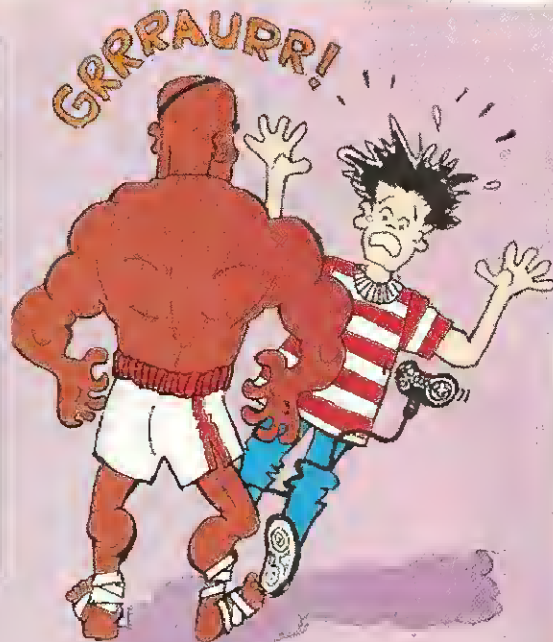
Luta / Continues ilimitadas

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5





**SAI  
DESSA!**



**ABRE  
UMA  
SUPER  
GAME  
POWER!**

**SUPER  
GAMEPOWER**  
SEGA NINTENDO

**VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!**



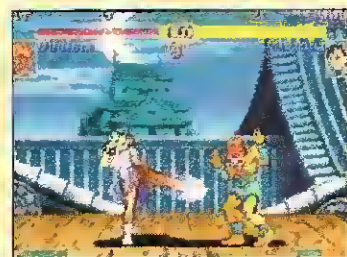


Por Baby Betinho

**Super Street Fighter II Turbo** está prontinho para sua estréia no 3DO. Os puristas não precisam se preocupar com o destino dos World Warriors, porque, a pedido da Panasonic Software, a própria Capcom se encarregou de fazer a programação do jogo. Os 16 lutadores são apresentados com todos seus movimentos especiais e as capacidades de combo também permanecem intactas. O mesmo ocorre com os super death moves. Algumas questões chave, no entanto, permanecem no ar, como em qualquer nova versão do clássico. O equilíbrio de forças entre os personagens e a resposta dos controles, por exemplo. Além disso, existe a questão da velocidade do CD. Mas só existe uma maneira de encontrar uma resposta para todas essas dúvidas: pegar o controle e mandar bala. De qualquer maneira, uma coisa é certa. Os personagens e cenários do jogo continuam com a



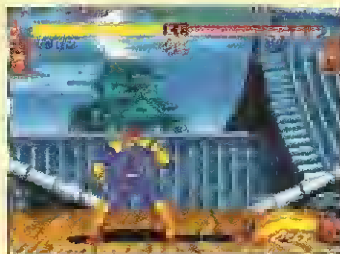
fantástica qualidade da versão para arcade, com um polimento para 3DO. Mas não esperem mais novidades, como animações inéditas ou sequências cinematográficas. De qualquer maneira, a chegada desse clássico popular pode marcar uma nova fase para o 3DO. E a pergunta que fica é: onde estará Gouki?



Sejam quais forem os...



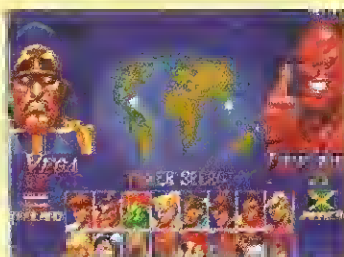
Os gráficos têm um nível digno da versão para o arcade



Uma das dúvidas envolve o equilíbrio entre os personagens



...lutadores envolvidos...



Dos arcades para o 3DO: versão de arrasar



...nos duelos, a pergunta é:



Pela primeira vez os 16 World Warriors estão convidados a aparecer em sua tela de TV



Os combos também poderão ser aplicados



Onde estaria Gouki?



# OS SUPER COMBOS

## RYU

### VACUUM HADOUKEN

↓↘→↓↘→ + soco  
É capaz de acertar até cinco vezes.

### DHALSIM YOGA INFERNO

←↘↓↘→←↘↓↘→ + soco  
Dhalsim chega a queimar cinco vezes com o golpe.

### T.HAWK DOUBLE TYPHOON

Dê 2 vezes 360° + soco  
Acerta 2 Mexican Typhoon e tira muita energia.

### CAMMY SPIN DIVE SMASHER

↓↘→↓↘ + chute  
A lourinha arrasa com seu especial.

### BLANKA GRAND SHAVE ROLLING

(c) ←↘↘ + soco  
Com o botão apertado Blanka gira parado. Ataca ao soltar.

## ZANGIEF

### FINAL ATOMIC BUSTER

Dê 2 vezes 360° + soco  
Começa com uma ponte dupla e termina com o pilão giratório.

### M. BISON CRAZY BUFALO

(c) ←↘↘ + soco  
Socos seguidos, culminando com um Super Direto.

### FEI LONG GRAND BLAZING FLAME

↓↘→↓↘→ + soco  
Acerta 5 Rekkakens e tira 1/5 da energia quando defendido.

### CHUN LI THOUSAND BURST KICK

←↘↘ + chute  
Essa poderosa sequência é devastadora.

### DEE JAY CARNIVAL HOOK KICK

(c) "»" + chute  
Verdadeiro festival de chutes que acerta até 4 vezes.

## GUILE

### DOUBLE SUMMERSALT KICK

(c) ↘↘↘ + chute  
Um facão duplo capaz de detonar geral.

### BALROG ROLLING IZUNA DROP

(c) ←↘↘ + chute (e soco para agarrar)  
Versão poderosa do Izuna Drop.

### SAGAT TIGER GENOCIDE

↓↘→↓↘ + soco  
Joelhada dupla seguida de Tiger Uppercut.

## E.HONDA

### SUPER KILLER HEAD RAM

(c) ←↘↘ + chute  
Trata-se de uma cabeçada quádrupla.

### KEN VIOLENT SHOURYUKEN

→↓↘→↓↘ + soco  
Capaz de acertar o adversário até cinco vezes

### VEGA KNEE PRESS NIGHTMARE

←↘↘ + chute  
Golpe de poder extremado.



**SUPER  
STREET  
FIGHTER II**

SNES

CAPCOM

CD - fases N/D

1 ou 2 Jogadores

Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

**4.3**





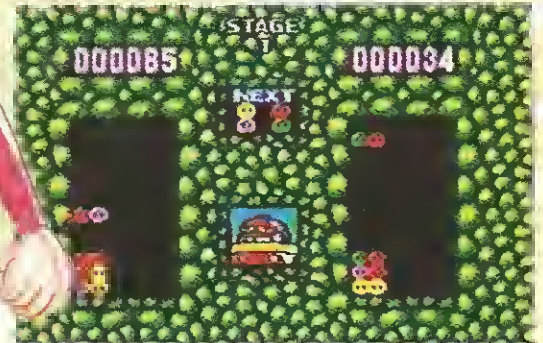
Por Marjorie Bros

Versão para Master System de um jogo que fez um sucesso de arrebanhar no Mega Drive. Todo o gamer que se preze conhece o **Dr. Robotnik**, o vilão da série **Sonic**, aqui-inimigo do herói. O cientista das trevas agora está de volta com um plano para lá de diabólico: escravizar os grãos de feijão e, assim, tornar-se o monarca do reino da música e da diversão. Mas não se deixe enganar pelo nonsense desta história - nada de aventuras em alta velocidade no estilo side-scrolling usado em **Sonic The Hedgehog**. Desta vez você vai ter que suar até aqueles neurônios há tempos adormecidos num puzzle game tétrico (sutilmente inspirado em **Tetris**, explica o "Orélio"). São quatro modos: Scenario (12 diferentes), Versus, Exercise e Puzzle. O objetivo do jogo é enfileirar quatro ou mais grãos de feijão da mesma cor e principalmente, fazê-los desaparecer. Cada linha feita pelo seu adversário vai resultar em rochas que irão dificultar como nunca a formação da sua tela. No

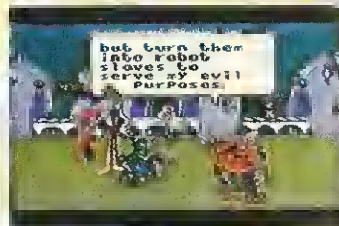
# ROBOTNIK



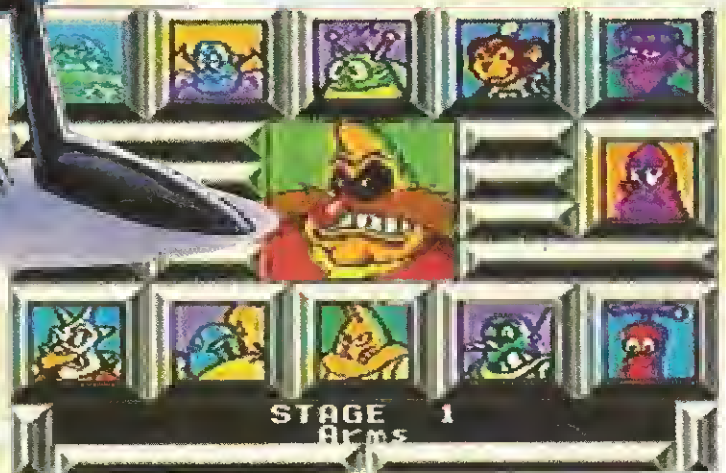
começo é moleza, mas passados alguns minutos, até os jogadores mais cheios de manha arrancam os cabelos. Gráficos e som feitos especialmente para o Master. Precisa dizer mais?



Robotnik quer dominar o mundo com sua "máquina de evaporar feijões"



Eis os inimigos que estarão a sua espera



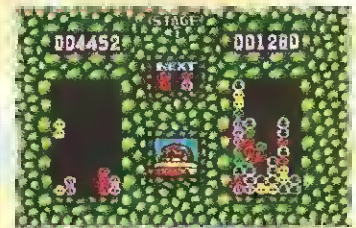
O jogo tem muitas semelhanças com seu principal concorrente, Dr. Mário



DICA: arme suas peças a fim de mandar mais de cinco feijões para o adversário...



...a aparecerão feijões transparentes que atrapalharão a vida dele



Quanto mais feijões transparentes, mais difícil se torna a vida dele

**DR. ROBOTNIK'S B. MACHINE**

**3.0**

MASTER

SEGA

2 Mega - 12 fases

2 jogadores simultâneos

Quebra-cabeça

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

No modo "Training" você joga sozinho em busca da pontuação mais alta



Nesta modo você deve apenas fazer aquilo que a fasa pede para seguir adiante



# Se você comprou produtos Seara e participou da promoção Ganhe o Game, seu nome pode estar nesta lista.

**MINI GAMES:** AGENILO DA SILVA • R. JANEIRO - RJ • ARLSON FERNANDES DE OLIVEIRA • R. JANEIRO - RJ • ALESSANDRA COUTINHO DA SILVA • NITERÓI - RJ • ALESSANDRA GAOEIA MENEZES • CAMPO GRANDE - MS • ALISSON SILVA DE PAULA • B. HORIZONTE - MG • AMADEU FERNANDES GONÇALVES • R. JANEIRO - RJ • AMÉRICO G. OLIVEIRA • SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP • ANOREIA AVELAR VIANA • OLIVEIRA - MG • ANNA IGNEZ A. CARVALHO • SOROCABA - SP • ANNE MICHELLE BAGETTI • R. JANEIRO - RJ • ANTONIO C. AMÉRICO DOS SANTOS • BARUERI - SP • ATILIO BOVO NETO • CURITIBA - PR • BEATRIZ DE SELVAGGIO KALIL • GUARATINGUETÁ - SP • CAIO M. F. DOS SANTOS • CHAPICÓ - SC • CARLOS AUGUSTO VIANNA • LAGUNA - SC • CARLOS A. LIMA DA CRUZ JUNIOR • R. JANEIRO - RJ • CARLOS EDUARDO E. FENEZES • CAVALCANTE - RJ • CARLOS ROBERTO LARRUBIA • R. JANEIRO - RJ • CAROLINA SILVESTREIN FÁVARO • SAÍTO - SP • CARDUNA ZANELLA PRAO SANORO • S. PAULO - SP • CHRISTOPHER HERNANDEZ RAVAILHE • SOMBRIÓ - SC • CLAUDIO ANTONIO DA SILVA • DUQUE DE CAXIAS - RJ • CRISTINA MATEUS • HORTILÂNDIA - SP • OASIS CRISTINA ALVES • B. HORIZONTE - MG • OANIL DE ABREU FREIRE • CACHOEIRA PAULISTA - SP • OUGLAS DA SILVA SOARES • S. PAULO - SP • EDINARIA D. DE ASSIS • S. PAULO - SP • EDUARDO GUEDES PAVÃO • ITABORAÍ - RJ • ELIANA BRUNOW Y. TAKAHARA • CURITIBA - PR • ELIANE BARBOSA CAVALCANTI • ROCHA MIRANOA - RJ • ELIZABETH MARTINS SERRA • NITERÓI - RJ • EMILIO PORTUGAL COUTINHO • S. PAULO - SP • FABIANA CARVALHO MENDES CAMPOS • R. JANEIRO - RJ • FABIO ADINDEL DOS SANTOS • GUARATINGUETÁ - SP • FABIO A. DE CARVALHO PIRES • IMBITUBA - SC • FABIO CARLOS XAVIER • LORENA - SP • FÁTIMA CONCEIÇÃO PENIDO • B. HORIZONTE - MG • FELIPE ALVES DAVI • CAMPO GRANDE - RJ • FERNAND GUENTHER DOS SANTOS SCHERER • B. HORIZONTE - MG • FERNANDO LUIZ DE SOUZA • JARAGUÁ DO SUL - SC • FLAVIO APARECIDO BRASSILOTO • SANTA GERTRUDES - SP • FRANCISCO HERRERIAS RICHTER • CAMPINAS - SP • GILDETE DE VASCONCELOS MELOES • PSB - DE • GISELE MANCHESKY STEDILE • S. PAULO - SP • GILMAINE REGINA ANTUNES • ARUJÁ - SP • HUANG SHEN • R. JANEIRO - RJ • HUGO AKIRA TOMITA • CURITIBA - PR • IVAN HERICK FERREIRA • UMEIRA - SP • JACKSON OUGLAS DE M. MESSIAS • PARANÁ - OF • JESSICA F. DE MOURA • CAMPINAS - SP • JOSÉ EDUARDO B. SCHIENE • ARARAQUARA - SP • JOSÉ MAURÍCIO URES • R. JANEIRO - RJ • JOSUÉ PEREIRA DE FARIA • R. JANEIRO - RJ • LEONORO D'OLIVEIRA DO REGO • ILHA DO GOVERNADOR - RJ • LEVI DE BARROS JUNIOR • R. JANEIRO - RJ • LILIAS O. BRISTOT BORGES • CRICIÚMA - SC • LUCIA HELENA ALVES PEREIRA • BETIM - MG • LUIZ HENRIQUE DE CAMPOS • VINHEO - SP • MARCELO COSTA DA SILVA • SÃO JOÃO DO MERITI - RJ • MARCIO DE MEDEIROS • IMBITUBA - SC • MARGARETE DE EÁTIMA GOMES NUNES • BELO HORIZONTE - MG • MARGARIDA DE JESUS MORAIS NASCIMENTO • S. PAULO - SP • MARIA DE FÁTIMA R. BENDER • LAGES - SC • MARIA J. D'ALESSANDRO NOGUEIRA • B. HORI-

ZONTE - MG • MARIA JOSÉ DE SOUZA BARREIRAS • MONTESANTO DE MINAS - MG • MARIA REGINA G. BARBOSA • R. JANEIRO - RJ • MARIE PENAFORT • R. JANEIRO - RJ • MARISTELA BACCHINAU TARABAU BA • PONTA GROSSA - PR • MARLENE FEITOSA PORTELA • S. PAULO - SP • MELROY FERREIRA BEZERRA • SANTO ANDRÉ - SP • NAARA MELOES C. S. SILVA • B. HORIZONTE - MG • NAIARA JEREMIAS • TUBARÃO - SC • NELSON PEDRO DOS SANTOS • S. PAULO - SP • NILSA CARNEIRO DE OLIVEIRA ARBEX • NOVA IGUAÇU - RJ • PAMELA CRISTINA S. MELOES • SÃO JOÃO DO MERITI - RJ • PATRICIA CORTES DE MELO • R. JANEIRO - RJ • PATRICIA ZUNGALD • S. PAULO - SP • PLINIO MARCHETTI • TATUI - SP • RAFAEL CALIXTO F. DE ARAÚJO ENG. DA RAINHA - RJ • ROBERTO R. NEIVA • BRASÍLIA - OF • RODRIGO A. NOGUEIRA • B. HORIZONTE - MG • RODRIGO NUNES MACHADO • IMBITUBA - SC • ROSALVA TEIXEIRA DE ARAÚJO • BRASÍLIA - OF • ROSELYS CONFORTI VAZ • BRASÍLIA - OF • SANDERLI SILVA GERALDO FERREIRA • CAMPINAS - SP • SCARLETH SAINARA DA SILVA BARROS • PLANALTIMA - DE • SERGIO DE MATOS VASCONCELOS • CANTAR - SP • SERGIO ROBERTO PENHA HEREOIA • R. DE JANEIRO - RJ • SIDNEY MEIRELLES CONSTANTINO • SÃO GONÇALO - RJ • SILVIA PITTIGLIANI • R. JANEIRO - RJ • TANIA M. PASSO DOS SANTOS • R. JANEIRO - RJ • TARCIANO OEDATO • S. PAULO - SP • TEREZA NUNES MACHADO • IMBITUBA - SC • THIAGO LUIZ DA SILVA • S. PAULO - SP • TIAGO SOUZA PEKLY • R. JANEIRO - RJ • VALERIA SIMÕES DE AMORIM • R. JANEIRO - RJ • VALDOLIR VIEIRA • R. JANEIRO - RJ • VINICIUS CORREA DOS SANTOS • R. JANEIRO - RJ • VIVIANE DE SOUZA SANTOS • PIELOE - RJ • WILLIAM LEMES RIBEIRO • CAMPINAS - SP

**MASTER SYSTEMS:** ADRIAN MORENO • CURITIBA - PR • ARIANA GAEDKE • JARAGUÁ DO SUL - SC • ADRIANA M. DE FAVANI VIEL • VINHEO - SP • ARIANO ALVES GOIANIA • RECIFE - PE • AILTON GUILLAROUCCI • RIBEIRÃO PIRES - SP • ALAN C. FERREIRA RIBEIRO • B. HORIZONTE - MG • ALESSANDRA OLIVEIRA DA SILVA • OURADOSS - MS • ALEX SANORO DA SILVA WANDERLEY • R. JANEIRO - RJ • ALEXANDRE BARRETO MARTINS • SÃO GONÇALO - RJ • ALEXANDRE E. DE AGUIAR • R. JANEIRO - RJ • ALEXANDRE MAGNO DA V. MELOES • BRASÍLIA - DF • ALEXANDRO MARTINS • UBERLÂNDIA - MG • ALICE PORCHAT DE ASSIS • SÃO PAULO - SP • ALINE CARLA S. ZANUTTO • S. PAULO - SP • ANA BEATRIZ C. RODRIGUES • ARAGUARI - MG • ANA CAROLINA M. G. G. MARDUES • NITERÓI - RJ • ANA CRISTINA DA COSTA MORAIS • NITERÓI - RJ • ANA LUCA M. QUARTE ANTONIO • SANTOS - SP • ANA REGINA GIFF • CAMPO LIMPO - SP • ANDRÉ LUIS TERRERA TERRAZAS • JACAREPAGUÁ - RJ • ANORÉ P. RIBEIRO • BANGU - RJ • ANOREA MIGUEL PEORD • S. PAULO - SP • ANGELA F. DOS SANTOS • S. PAULO - SP • ANTONIO B. DE SOUZA JUNIOR • CURITIBA - PR • ARLENE D.



SANTOS • NITERÓI - RJ • CELIA PADUAN T. VASQUES • CAMPO MOURÃO - PR • CELMA PEREIRA DA SILVA • B. HORIZONTE - MG • CESAR BERTONCINI • IMBITUBA - SC • CHRISTIAN RIMANSKI • CURITIBA - PR • CILAS EMILIANO DA SILVA • CAMPINAS - SP • CINTHIA AP. LEONEL DOS SANTOS • BAURU - SP • CINTIA PACHECO FORMIGONI • IMBITUBA - SC • CLAUDINA PEREIRA GOMES • NITROELIS - RJ • CLAUDIO DA SILVA FARIAS • JARAIM PLANALTO - SP • CLAUDIO H. RODRIGUES BARBOSA • SAMAMBAIA - DE • CRISTINA E. PORTUGAL • R. JANEIRO - RJ • DÉBORA LINTOMEN AZEVEDO • BRASÍLIA - OF • DIONATAN DE MATOS MESSIAS • PARANÓ - DF • OUGLAS DE ABREU FREIRE • CACHOEIRA PAULISTA - SP • OUGLAS SERRA BOTELHO • NITERÓI - RJ • EDNA R. ROCHA CARODZ • SANTOS - SP • EDUARDO I. BESBATI • SÃO J. DOS PINHAIS - PR • EDUARDO R. ALVES DE PAULA • CAMPINAS - SP • ELENICE F. FERREIRA • LIMEIRA - SP • ELISANGELA DO PRAO • CAMPINAS - SP • ELIZABETH ALVES BARBOSA • S. PAULO - SP • ELY AXT RIBEIRO • TEJUCA - RJ • ENÉSIO TAVARES • SÃO VICENTE - SP • ERASMO ANTONIO LACEROA • PARANÓ - OF • FELIPE GUSTAVO GIOPPO • CASACAVEL - PR • FLAVIA C. VITAL • B. HORIZONTE - MG • FLAVIO DA COSTA NEVES • OSASCO - SP • ELAVIO E. DE MAGALHÃES • PASSOS - MG • GABRIEL PEREIRA LOPES • UBERLÂNDIA - MG • GILVAN BADLKE DE MELD • B. HORIZONTE - MG • HABIAR CRISTINA FERREIRA • ARARANGUÁ - SC • HEOL KDRBER • MAL. CANDIDO RD NOON - PR • HÉLIO BITTENCOURT KDENIGKAN • BAURU - SP • HÉLIO MARCHI • NITERÓI - RJ • HIGOR FLAVIO BAGETTI • R. JANEIRO - RJ • ILCE MARINHO OLINIZ • SÃO VICENTE - SP • IDLANDA DOS SANTOS SAMPAIO • FLAMENGO - RJ • ISADORA CARLA C. SCHADLER • CAMPO GRANDE - MS • JAIALANA PEOROSA • ABREU E LIMA - PE • JANETE B. DA ROCHA GUASSO • SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP • JELLIS FERNANDEZ DE CARVALHO • CAMPO GRANDE - MS • JOÃO ALEXANDRE HATAS • RIO DE JANEIRO - RJ • JOÃO PAULO C. SILVEIRA • CURITIBA - PR • JOÃO RIBEIRO FILHO • LUZIANIA - GO • JONATHAS PABLO DE SOUZA • B. HORIZONTE - MG • JOSÉ AUGUSTO B. MARTINS • POÁ - RS • JOSÉ MARIA VALADÃO • UBERLÂNDIA - MG • JOSÉ RAMOS • ARARADUARA - SP • JOSÉ RICARDO S. DO NASCIMENTO • NOVA IGUAÇU - RJ • JOSIEL CARVALHO EELICIANO • JCARA - SC • JULIANA FERREIRA DE ALCANTARA • RIO DE JANEIRO - RJ • JULIANA MELOINA • S. PAULO - SP • JULIANA PREDDLIN • S. PAULO - SP • JULIO AUGUSTO FACHAO BIONDI • FRANCA - SP • JULIO CESAR DE ANORAEO • SOROCABA - SP • KARLANA B. C. BETTEGA • CURITIBA - PR • LEIDEANF MESSIAS RODRIGUES • PARANÁ - OF • LEONARDO VITAL PENA MAIA • DUQUE DE CAXIAS - RJ • LIDIANE MAYRA FORNAZIERI • EUAS EAUSTO - SP • LIVID JOSÉ C. DE SOUZA • NITERÓI - RJ • LUCIA HELENA DA L. LACEROA • RIO DE JANEIRO - RJ • LUIZ CARLOS DE

CAMPOS • PIRITUBA - SP • LUIZ CARLOS MACHADO • IMBITUBA - SC • LUDUÉCIA COSTA VILAÇA • UBERLÂNDIA - MG • MARCELO CARAJILASCOV FERARAZ • SÃO B. DO CAMPO - SP • MARCELO RAMOS RDOANTE • S. PAULO - SP • MARCELO RIBEIRO BATISTA • LUZIANIA - OF • MARCIO J. VIEIRA DE SOUZA JR. • LARANJEIRAS - RJ • MARCIO WILL FERREIRA • GUARAPARI - ES • MARCOS R. FAGUNOES • BLUMENAU - SC • MARIA ANGELA RIGHETTI MARCONOES • S. PAULO - SP • MARIA AP. DE ALBUQUERQUE • CONS. LAFAIETE - MG • MARIA EOVIGES FAION BERGAMASCO • ANORA-OAS - MG • MARIA EMÍLIA C. ANDRAOE • B. HORIZONTE - MG • MARIA MARCIA F. DOS SANTOS • OUOLIE DE CAXIAS - RJ • MARILZA DA COSTA SILVA • VILAR DOS TELES - RJ • MARTA JUNQUEIRA FERREIRA • S. PAULO - SP • MERCEDES DA SILVA MEDEIROS • JACAREPAGUA - RJ • MIRIAN DA SILVA CUNHA • R. JANEIRO - RJ • MONIR CRISTINA S. DE OLIVEIRA GOMES • R. JANEIRO - RJ • MORGANA ANTUNES DA SILVA • IMBITUBA - SC • NELSON RUFIND CORREIA • TUBARÃO - SC • NEUSA MARIA GIMENES BERGAMASCO • PEORNEIRAS - SP • OSVALDO RODRIGUES DOS REIS • ALFENAS - MG • PABLO PADIL BALLAUZ • CURITIBA - PR • PAULO HENRIQUE A. MARDUEZINI • VALINHOS - SP • PETER SILVA JR. • R. JANEIRO - RJ • PRISCILA CABRAL FIGUEIREDO • ENGENHO NOVO - RJ • RAFAEL HENRIQUE OJAS • B. HORIZONTE - MG • REGINA LUCIA COSTA MARQUES • INHAUMA - RJ • RENATO MASSAD FUJIWARA • CURITIBA - PR • RHUAN CARLOS S. SILVA • NITERÓI - RJ • RICARDO DE MATOS ESTEVES • NITERÓI - RJ • RICARDO MARTINS DOS SANTOS • R. JANEIRO - RJ • RICARDO MASSON • DA ROCHA • CARAPICUIBA - SP • RICHARDSON P. LUCAS • B. HORIZONTE - MG • ROBSON GOMES HALM • JACINTO MACHADO • SC • RODRIGO PIOVEZAN • S. PAULO - SP • ROSALINA G. DO NASCIMENTO • PONTA GROSSA - PR • ROSANGELA X. DE CASTRO S. DE MEDEIROS • SANTOS - SP • ROSILIA P. DA SILVA • CURITIBA - PR • RUBENS ARMOA LOPES • CAMPO GRANDE - MS • RUI RIBEIRO DA SILVA • POÇOS DE CALDAS - MG • SHEILA AMENDOLLA PANICA • S. PAULO - SP • SILVANA TAGLIATI • S. PAULO - SP • SILVESTRE SIVEK • CURITIBA - PR • SONIA AP. DE ALMEIDA VIEIRA • ITABARÉ - SP • SORAIA WRONSKI DA SILVA • TUBARÃO - SC • SYLVIO MONTEIRO • R. JANEIRO - RJ • TADEUSZ A.C. FERREIRA • MATÃO - SP • TALITA P. SENISE • S. PAULO - SP • TASSIA SANCHES ZAGGION • SANTOS - SP • TIAGO FELIPE TRAPP • JARAGUÁ DO SUL - SC • TIAGO RIBEIRO DOS SANTOS • PIRACAJÁ - SP • VALÉRIA DE ALMEIDA LEITE • R. JANEIRO - RJ • VANESSA NEVES CORREA • CURITIBA - PR • VANIRA ROBERTO BRAGA • R. JANEIRO - RJ • VITOR ANORAEO MOURO • SAMAMBAIA - OF • VITOR BORRSD DUINET • B. HORIZONTE - MG • WAGNER MOREIRA BONI • CARAPICUIBA - SP • WANDA RAPOSO DA COSTA • NITERÓI - RJ • WELLINGTON NEVES CORREA • CURITIBA - PR • WILLIAM MARCO DE ARAÚJO FILHO • B. HORIZONTE - MG • WILMA RODRIGUES BOTÃO • DIARIA - RJ • YARA MASSAE KONO • S. PAULO - SP.

Todos os sorteados receberão os prêmios em suas residências.

SEARA

Gostinho de coisa boa





**Por Baby Betinho**

A Capcom continua apostando na sua fórmula de sucesso esquema Final Fight. **Final Fight** foi protagonizado por pessoas comuns, **Captain Commando** veio na linha dos super-heróis, **Alien VS Predator** apelou para os monstros do cinema e esse **Powered Gear (Armored Warriors)** nos EUA e Brasil) mostra quatro robôs com armamentos pesados.

## GUERREIROS DE AÇO

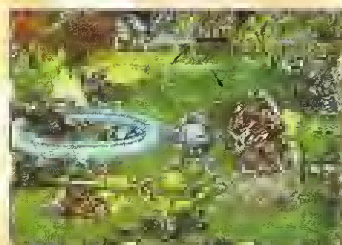
Com isso o clima fica bem metálico. Cada robô tem sua característica e pode usar diversas armas, ou melhor, braços. Além de braços, tem partes que compõem as pernas: Treads (tipo tanque), Power Bug (4 pernas) e Turbo Jet (flutuante). Os sub-weapons são armas capazes de pulverizar todos que estiverem por perto. Eles aparecem frequentemente, portanto não é necessário ficar guardando para o mestre. Claro, apertar 2 botões ao mesmo tempo resulta num golpe invencível, mas com consumo de energia. Mas a



**Prepare-se: a pancadaria não é coisa de iniciante**

diferença agora é que são 2 ataques desse tipo. Os golpes de soco podem variar conforme o direcionamento do controle. Essa parte lembra **Knights of the Round**. Os mestres são absurdamente grandes

(raramente se vê sprites desse tamanho em jogos). Mas não se preocupe, seu robô não ficam atrás: quando chegar nestes mestres você pode se juntar a um robô-mãe e se tornar até maior que seus inimigos. É uma zona só!



**Cada robô tem um tipo de sub-weapon capaz de pulverizar quem chateá-lo**



**Os mestres são enormes, mas você pode até ficar maior do que eles**

**POWERED GEAR**

**4.3**

ARCADE

CAPCOM

N/D Fases

Até 3 jogadores

Luta / Ação

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



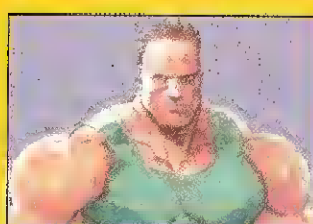
## BRAÇOS E PODERES DOS ROBÔS



BLQDIA



REPTOS



GULDIN



FORDY

### ATAQUE DE LONGA DISTÂNCIA



### ATAQUE AÉREO



Quantidade de sub-weapon:  
normal

Arma preferida: Drill



Quantidade de sub-weapon:  
pouco

Arma preferida: Spark



Quantidade de sub-weapon:  
muito

Arma preferida: Claw



Quantidade de sub-weapon:  
pouco

Arma preferida: L-Blade

**ELES  
FIZERAM A  
TELA  
E GANHARAM.**

Master System



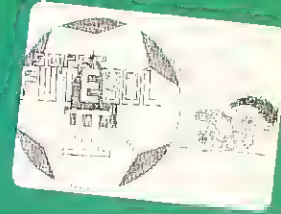
**CONCURSO FAÇA SUA TELA.**



Rafael João Leal  
Camargos  
Contagem - MG



Guilherme C. R. Dionizio  
Santos - SP



Euler Moisés Souza Melo  
São Bernardo do Campo - SP

Estas são as telas de apresentação que foram escolhidas na última etapa do concurso Faça a sua Tela. Os desenhistas ganharam um cartucho Super Futebol II exclusivo, com a sua própria tela, e mais 5 cartuchos de Master! Parabéns para eles. E para todo mundo que fez bonito nesse super Concurso!

**SEGA**

**TEC TOY**



# Golpe Final

**Moçada, o bicho está pegando pesado nos ringues. Quem não estiver a fim de beijar a lona nessa modalidade de luta livre que vai tomar conta dos ringues da cidade!**

Por Baby Betinho



## O TAMANHO DOS CARAS E SEUS GOLPES DETONANTES

### SLAMKOVICH

*"The Rockin' Ruskie"*

#### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'4"  
Peso: 264 libras  
Naturalidade: Kiev, Rússia  
Ataque Favorito: Backfire Bomber  
Curiosidade: gosta de Heavy Metal americano

#### GOLPES:

Sonic Fist: pressione P repetidamente.  
Leg Grinder: ↓ ↘ ← + K  
Trinity Wave: ↓ ↘ → + P  
Gut Crush (após agarrar o oponente): ↑ ↘ ← + G

### GUNLOC

*The Loose Cannon*

#### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'4"  
Peso: 276 libras  
Naturalidade: Slam Town, USA  
Ataque Favorito: Grand Slam  
Curiosidade: dizem que já foi um Street Fighter

#### GOLPES:

Sonic Fist: pressione P repetidamente  
Leg Grinder: ↓ ↘ ← + K  
Crescent Slash: → ↓ ↘ + K  
Gut Crush (após agarrar o oponente): ↑ ↘ ← + G

### ONI

*The Great ONI*

#### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'0"  
Peso: 221 libras  
Naturalidade: Osaka, Japão  
Ataque Favorito: The Black Crane  
Curiosidade: Mescla arte marcial e luta livre

#### GOLPES:

Cyclone Kick: P P ou K K  
Ki-Zan: ↓ ↑ + K  
Snarling Dragon: ↓ ↘ → + P  
Stun Poison: ← → + P  
Neck Wrecker (após agarrar o oponente): G

### TITANIC TIM

*The Battleaxe*

#### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 7'9"  
Peso: 432 libras  
Naturalidade: Londres, Inglaterra  
Ataque favorito: The elevator  
Curiosidade: odeia pessoas pequenas.

#### GOLPES:

Tsunami  
P P ou K K  
Elephant Bomb: ↓ ↘ ← + K  
Mountain Crusher: ↓ ↘ → ↗ + P  
Titan Breaker (após agarrar o oponente): ↘ ↓ ↑ + G

### EL STINGRAY

*The Heartbreaker*

#### CARACTERÍSTICAS:

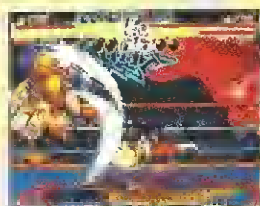
Altura: 5. 6"  
Peso: 163 libras  
Naturalidade: Acapulco, México  
Ataque favorito: The Hammerhead  
Curiosidade: se dá bem com as mulheres

#### GOLPES:

Jalapeno Comet: ↓ ↘ → + P  
Meteoric Southern Cross: P P  
Spiral Moon: K K  
Atomic Driver (após agarrar o oponente): → ↓ ↘ + G



**Trinity Wava:** não há quem não trema com essa golpa



**Crescent Slash:** esse lua crescente é capaz de fazer baixar a lona



**Cyclona Kick:** pelas barbas do profeta! O que é isso?



**Titan Breaker:** isso vai além da capacidade humana da apanhar



**Spiral Moons:** - ala me fez ver astralas, disse Ortega



## MIKE HAGGAR

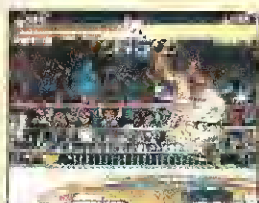
*"The Uncil Servant"*

### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'7"  
 Peso: 309 libras  
 Naturalidade: Nova York, EUA  
 Ataque Favorito: The Pothole plugger  
 Chefão de Plugger City, adora arrebentar Punks

### GOLPES:

Spinning Clothes Line: P P ou K K  
 Angry Hammer: ← → + P  
 Violent Ax: ← ↘ ↓ ↗ → + P  
 Spinning Pile Driver: (após agarrar o oponente) G



Hmmhrrrrrroar: vai parecer que um Scania passou por cima

## ALEXANDER

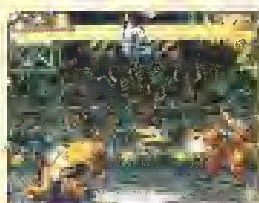
*"The Grater"*

### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'6"  
 Peso: 359 libras  
 Naturalidade: Kentucky, USA  
 Ataque favorito: The Rolling Wrecker  
 Açougueiro de dia, "Grater" à noite

### GOLPES:

Patty Cake Slap: aperte P repetidamente  
 Knuckle Gust: ← → + P  
 Death Feather Rain: ↓ ↗ → + P  
 Tornado Toss (após agarrar o oponente): → ↗ ↑ + G



Daath Feather Rain: uma arma terrível contra qualquer um

## KING RASTA

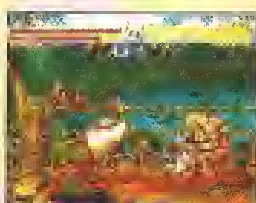
*"Mon"*

### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'6"  
 Peso: 331 libras  
 Naturalidade: Venice Beach, Califórnia  
 Ataque Favorito: The Rasta Raker  
 A semelhança com um macaco não é casual

### GOLPES:

Jungle Fever: ← → + P  
 Wild Tackle: ↓ ↑ + P  
 Jungle Climb: ↓ ↑ + K  
 Monkey Helper: ↓ ↗ → + P  
 Dreadlock Drop (após agarrar o oponente): ↓ ↑ + G



Além de tudo, o sujeito tem o reino animal a seu lado

## JUMBO JACK

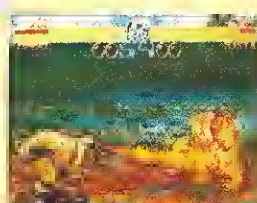
*"Flap"*

### CARACTERÍSTICAS:

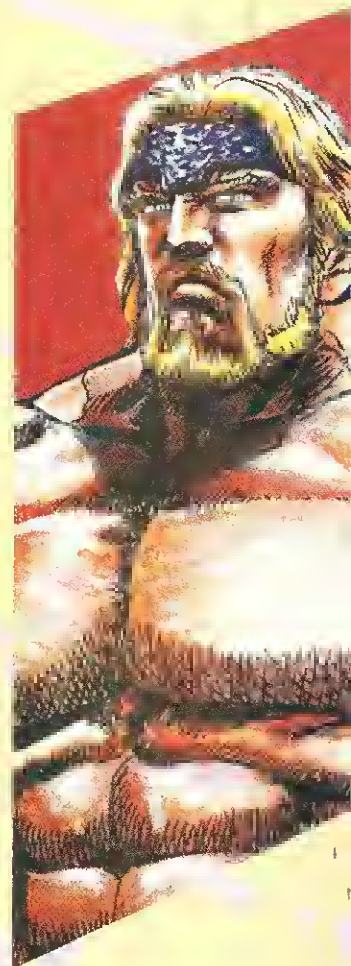
Altura: 6'7"  
 Peso: 441 libras  
 Naturalidade: Yellow Knife, Canadá  
 Ataque Favorito: Patty Flipper  
 Para ele, não há ninguém mais forte

### GOLPES:

Pancake Poison: PP ou K K  
 Ballon Missile: ← → + P  
 Hell Burner: ↓ ↗ → + P  
 Big Belly Swing (após agarrar o oponente): ← ↘ ↓ ↗ → + G



Cuspir fogo dessa jaito nem o dragão de São Jorge



## THE SCORPION

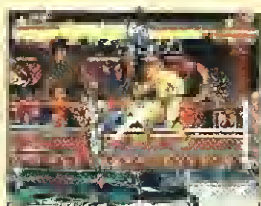
*"The Master Assassin"*

### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'2"  
 Peso: 231 libras  
 Naturalidade: desconhecida  
 Ataque Favorito: Death Sting  
 O líder da BWA. Ataca impiedosamente

### GOLPES:

Death Spiral: P P ou K K  
 Tiger Fang: ← → + K  
 K3: → ↓ ↗ + K  
 Shaft Harrier: ↓ ↑ + K  
 Slam Stand (após agarrar o oponente): ↑ ↓ + G



Ela gosta de dar porrada até mandar os inimigos para o inferno

## THE WRAITH

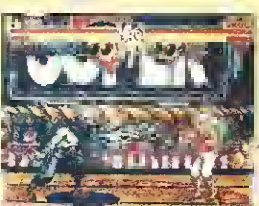
*"The Death Stalker"*

### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 7'2"  
 Peso: 351 libras  
 Naturalidade: Nova Delhi, Índia  
 Ataque Favorito: Neck Smasher  
 Tem um estilo pode ser definido como...mortal!

### GOLPES:

Burning Dead: P P ou K K  
 Meat Grinder: ← ↘ ↓ ↗ → + K  
 Bloody Snake: ↓ ↗ → + P  
 Lucifer Drop (após agarrar o oponente): → ↗ ↑ + G



Santa Serpental Parece qua os demônios saem pala boca do cara

## RIP SABER

*"The Battle Charger"*

### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'4"  
 Peso: 297 libras  
 Naturalidade: Sidnei, Austrália  
 Ataque favorito: Trench Bomb  
 Para ele, a vitória só é total se matar o outro

### GOLPES:

TNT Buster: ↓ ↗ → + P  
 Carnage Saber: P P ou K K  
 Flashnauts: ← → + P  
 Fatal Air Raid (após agarrar o oponente): ↗ ↘ + G



"Da mau campo da batalha ninguém sairá com vida"

## BLACK WIDOW

*"Doom Weaver"*

### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'6"  
 Peso: 209 libras  
 Naturalidade: Hanover, Alemanha.  
 Ataque favorito: Web Dance  
 Une a graça dos golpes à destruição

### GOLPES:

Halcyon Blade: ↓ ↗ → ↗ + K  
 Rising Cutter: → ↓ ↗ + P  
 Tarantula Wer: ↓ ↗ → + P  
 Vortex Fall (após agarrar o oponente): ↓ → ↑ + G



"O facão do Guile já era! Quer dar uma conferida?"

## VICTOR ORTEGA

*"The Overlord"*

### CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'6"  
 Peso: 344 libras  
 Naturalidade: desconhecida  
 Ataque favorito: Max Back Breaker  
 Banido de um grande campeonato, volta

### GOLPES:

Aura Fire: ← → + P  
 Knuckle Big Bang: ↓ ↘ ↗ + P  
 Aura Bust: ← ↘ ↓ ↗ → + P  
 Muscle Bomber (após agarrar o oponente): ← ↓ ↘ + G



Aura Bust: as forças dos deuses parecem sair da sua mão



# ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

3DO

## MEGA RACE

■ Shooter com pistas futurísticas traz 8 máquinas destruidoras

As comparações são inevitáveis com o **Crash Burn**. Bem, neste ponto eu sou conservadora, prefiro o **Crash**. O visual é bem parecido: 14 pistas-fases futurísticas e oito máquinas envenenadas com alto poder de destruição. A diferença está na jogabilidade - aqui não importa a corrida e sim o número de carros que você destrói. O que era simulador, virou um shooter básico. Mais exatamente, você tem um determinado número de voltas para acabar com os carros que disputam a pista com você. Este número cresce de



Para o vencedor, alguns prêmios, como um relógio

acordo com o seu desempenho. O visual supera de longe o antigo **Crash**. Outro ponto de destaque é som do 3DO, algo verdadeiramente de enlouquecer. **Mega Race** não é um jogo recomendável para cardíacos e hipertensos!



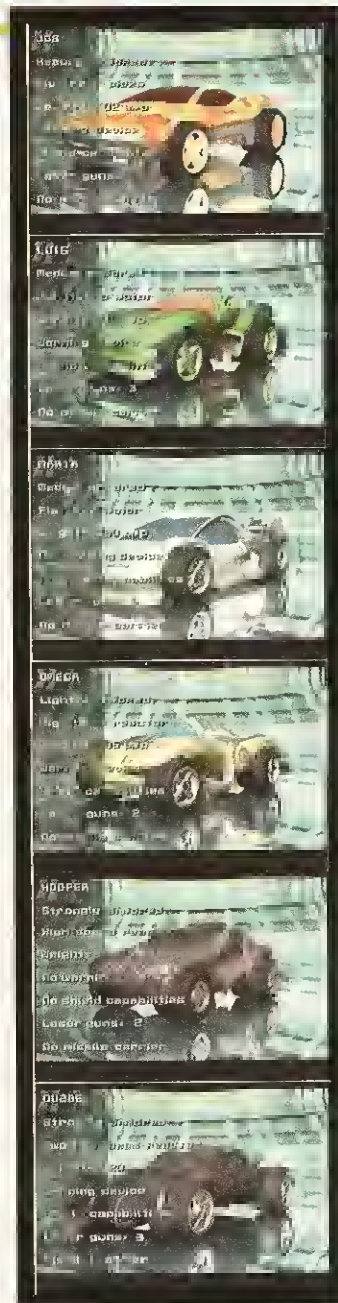
Catorze pistas com cenários futurísticos esperam por você



**DICA:** não deixe o adversário ficar atrás de você. Assim que ele passar atire nele por trás



No espaço, ninguém vai ouvir seus gritos!



Essas são seis das oito máquinas que você pode escolher para os pegs

### MEGA RACE Toulworks

3.5

CD	Fases: N/D	Bateria
1 Jogador	Corrida	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



3DO

## SOCCER KID

**■ Versão para CD não tem inovações em futebol que rola longe dos estádios**

**T**udo o que você podia esperar de um bom jogo de futebol, não está neste cart. Gramados, dribles, times, gols...nada disso.

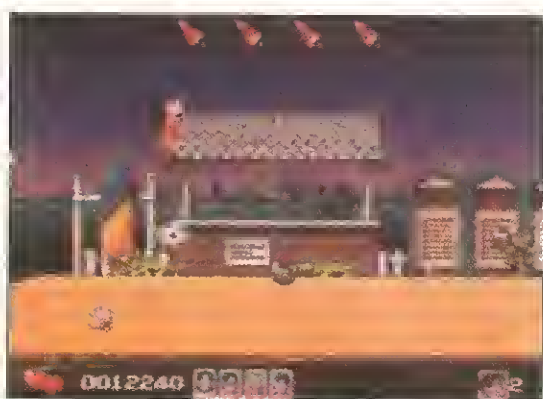
**Soccer Kid** é um side-

scrolling tradicional com motivos futebolísticos. O protagonista é um artilheiro que usa como arma uma bola para atingir os inimigos. A história é bizarra: uma nave alienígena tenta roubar a taça do campeonato. Ao ultrapassar a atmosfera sofre uma explosão. Os pedaços da taça ficam espalhado. Cabe a você, aprendiz de Romário, resgatá-los.



*O guri com cara de Meradona usa a bola como arma*

SOCCER KID		28				
3DO Company						
CD	1 Jogador	Fases: 28	Continues			
		Aventura				
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

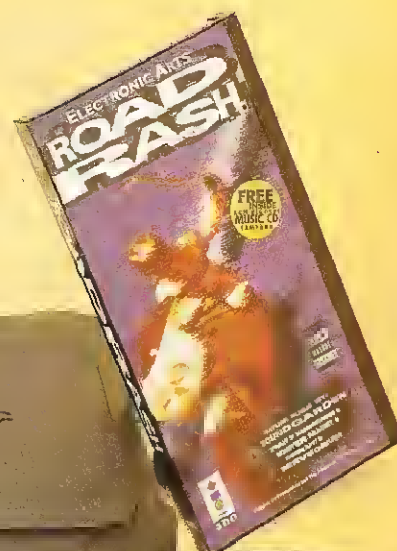


*Diferente de um belo gramado? É verdade, aqui a ação acontece longe dos estádios de futebol*



# BRINQUEDOS LAURA

*Sempre na Frente*



**SHOPPING MORUMBI**

(011) 535-5261 • 531-7293 • 531-6943 • 61-0973

**SHOPPING PAULISTA**

(011) 251-2818 • 289-1058

**ENVIAMOS POR VIA SEDEX  
PARA TODO O BRASIL**

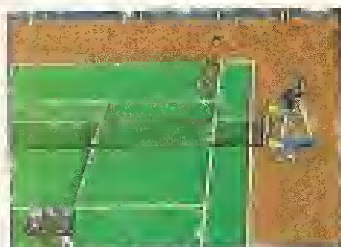


MEGA

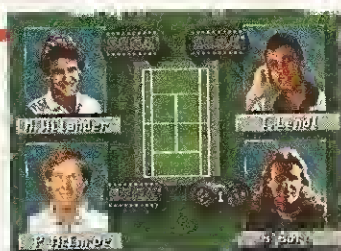
## INTERNACIONAL TOUR TENNIS

Boas instruções e grandes nomes do tênis em game cheio de novidades

Quem assina este tênis para Mega Drive é a Electronic Arts, que goza de excelente reputação em games esportivos. É um jogo completo na modalidade, com muitas opções. Os novatos na raquete devem escolher o modo practice, que traz instruções detalhadas por um cobra no assunto: o técnico Vic Braden. O próximo passo é escolher o tenista favorito entre um time de campeões de todos os tempos: Bjorn Borg, Ivan Lendl etc. A decepção fica por conta da não inclusão das campeãs da bolinha no jogo. O diferencial deste



Quando houver um lance duvidoso, use o replay, mudando o ângulo de visão



Até 4 pessoas podem jogar com os melhores jogadores de todos os tempos



No jogo de duplas usa-se a quadra inteira. Treine o seu jogo de rede

tênis é a compatibilidade com o 4 Way Play. A opção duplas está presente em grande estilo, na parte mais intrigante de International Tour Tennis. Algumas inovações que merecem destaque são o original Power Meter (uma faixa mais escura na raquete) e o acesso às opções, facilitado por janelas. Boa novidade para os atletas do joystick.

### INTERNAT. TOUR EA Sports

16 Mega	Fases: N/D	3.3	4	5
4 Jogadores	Tênis			
Gráfico				
Som				
Dificuldade				
Fun Factor				
	1	2	3	4

3.3

## WAIALAE GOLF

Saiba de onde vem o vento e arrebate com tacadas de prima!!

Golfe é um esporte bacana, para os bacanas! Para os famintos por diversão, só resta uma solução para curtir as delícias deste jogo: investir neste CD para 3DO. Tá certo, Lord, o preço não é bolinho, chega a desanimar... Vale economizar alguns reais para comprar a realidade deste CD, saca só: **Waialae Golf** é a continuação do **Pebble Beach Golf**, que a **SuperGP** mostrou para

você na edição número 5. Tanto a jogabilidade como o acesso do CD estão bem mais rápidos e as opções record e estatística muito mais complexas. Só isso já fez a cabeça deste plebeu que vos fala! Mas a coisa não pára por aí, os gráficos mudaram radicalmente, com cores vivas. Os controles continuam basicamente a mesma coisa. Você escolhe o taco, direciona a favor ou

### WAIALAE GOLF T&E Soft

CD	Fases: 18	Bateria	4.5	5
1 a 4 Jogadores	Golfe			
Gráfico				
Som				
Dificuldade				
Fun Factor				
	1	2	3	4

4.5

### REGISTER PLAYERS

1. M.Kamikase	ABCDEF GH
2. B.Belinho	IJKLMNOP
3. L.Mathias	QRSTUVWXYZ
4. M.Bros	YZ -& !?
5. Akira	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
6. ...	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
7. ...	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
8. ...	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
9. ...	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
10. ...	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Você pode mudar o nome dos jogadores



Há sempre uma demo que apresenta o buraco

contra o vento, mede a intensidade da tacada de acordo com o terreno e tenta encaixar. Para quatro jogadores se esbaldarem de tanta alegria. Falei?



Continua a dificuldade para acertar a tacada

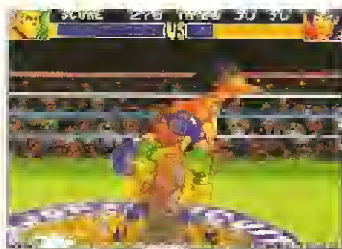




# SUPER PUNCH-OUT

**Calce as luvas e prepare os punhos, porque o pau vai cantar solto**

Uma perguntinha: o que George Foreman, Larry Holmes, Roberto Duran e Punch Out têm em comum? Simples. São todos grandes campeões que se retiraram dos ringues e depois decidiram retornar ao boxe. Só que entre eles apenas dois estão no auge da forma, o vovô campeão George Foreman e o velho Punch Out, que consegue um retorno triunfal nessa versão para SNes.



**DICA:** no caso de você conseguir bloquear o flying kick de Dragon Chan, ele vai tentar atingi-lo com chutes parados

**DICA:** Masked Muscle pode ser facilmente atingido pouco antes de ele dar sua cabeçada

**DICA:** o seu Super Soco é lento, então tenha cuidado para não se expor ao usá-lo

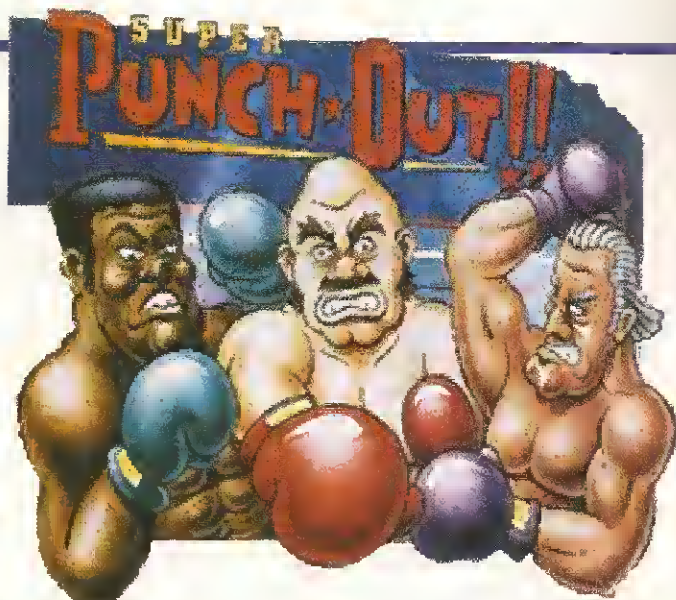
## NOSTALGIA

Se você já calçou as luvas de Punch Out nos arcades ou no Nintendinho interrompa a leitura nesse instante e vá correndo comprar essa versão para SNes. Você terá 16 lutadores doidões, alguns chegados num bom gole ou outro tipo de extravagâncias. Mas o



**Gabby tem a cabeça fraca, mas contra-ataca com golpes contínuos na cabeça**

que se poderia esperar de caras que são capazes de entrar numa luta onde não existem regras? A jogabilidade pode ser resumida como um olho roxo. Você troca porradas com um sujeito bem na sua frente. Assim que a ação se inicia seu personagem fica meio transparente, possibilitando que você enxergue os movimentos de seu adversário. Você pode basicamente aplicar jabs, socos, esquivar-se para os lados, abaixar-se e bloquear pelo alto. Se você acertar o adversário o bastante e conseguir evitar



seus ataques é possível acumular energia para adquirir quatro tipos de golpes mais poderosos e capazes de jogar o adversário na lona, como o uppercut, o uppercut rápido, o gancho e o gancho rápido. Mas se existe uma falha no arsenal de Punch Out, esta é a ausência de um modo para dois jogadores fácil de usar e mais direto. Não existe nenhuma maneira de enfrentar um amigo e amassar seu nariz. O que é possível consiste em manter

um revezamento entre quem vai à luta e a comparação possível se restringe aos records. Mas isso é complicado, pois é preciso inclusive resetar o jogo. O ponto alto é mesmo o humor corrosivo, que se inicia com os gráficos, que são absolutamente eschachados, assim como os personagens. Como não poderia deixar de ser, os quatro circuitos de luta - Minor, Major, World e Special - apresentam adversários progressivamente mais fortes. Soa o gongo!



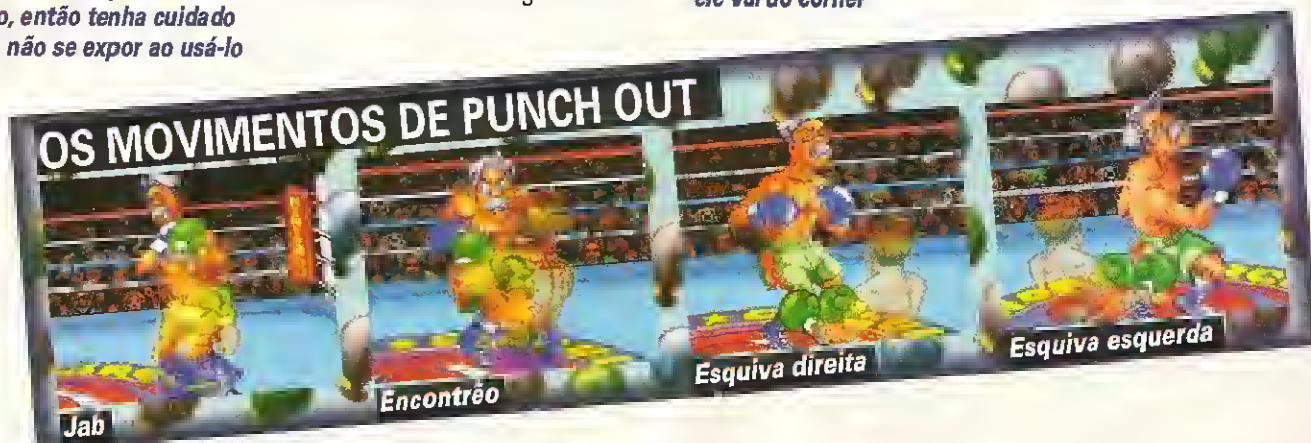
**DICA:** veja a estratégia do adversário nos balões quando ele vai ao corner

## SUPER PUNCH-OUT

Nintendo

24 Mega	16 oponentes	Bateria
1 Jogador	Boxe	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5

4.5



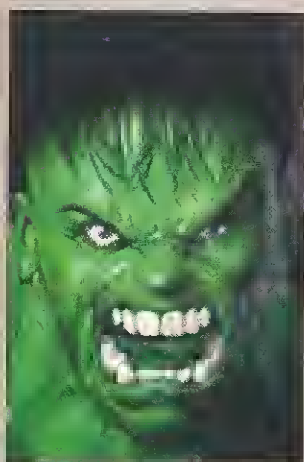


# SUPER GP DICAS

**A COISA ANDA DIFÍCIL PARA VOCÊ? NÃO SE DESESPERE. SUPERGP DICAS NA CABEÇA**

## MEGA

### THE INCREDIBLE HULK



#### ATAACK ESPECIAL

Para fazer o *Sonic Clap*, pressione simultaneamente os botões A, B e C.

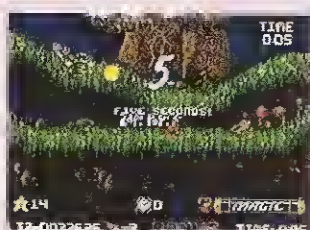
Para fazer o *Shoulder Charge*, pressione PF, PF, C e PF.

Para fazer o *Jump Stomp*, pressione B, e direcione para B enquanto estiver no ar.

Para fazer a *Ball Mash*, agarre seu inimigo, PF, rotacione o direcional em 360° e aperte o botão A. Quando seu inimigo for atingido pela bola, pressione o botão A para dar um efeito no estilo de boliche.

## MEGA

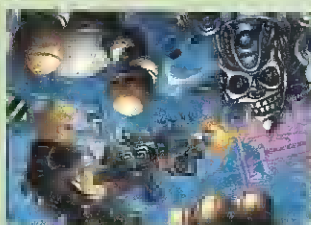
### NÍVEL BARRA PESADA



## MEGA

### CONTRA: HARD CORPS

#### FINAL SECRETO



Na fase três, você pode acessar uma área secreta que o levará possivelmente até o final do jogo. Quando você

## WIZ' N' UZ

Para jogar no nível "Super Wizard", mantenha pressionados os botões A, B e C e aperte o Start duas vezes, quando o logo da Sega aparecer. Você ouvirá um "Yeah". Vá ao menu de opções e escolha o difícil. Você vai achar o modo "Super Wizard".

## SNES

### POWER RANGERS PASSWORDS

Fase 2: 3847  
Fase 3: 5113  
Fase 4: 3904  
Fase 5: 1970  
Fase 6: 8624  
Fase 7: 2596  
Chefe 1: 0411  
Chefe 2: 1007  
Chefe 3: 1212

## MEGA

### DUNE - THE BEATLE PASSWORDS

#### HOUSE HARKONNEN

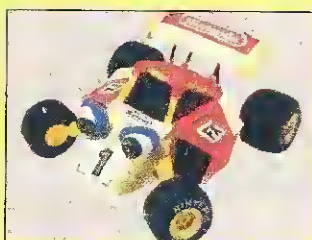
Missão 1: DEMOLITION  
Missão 2: SPICESATYR  
Missão 3: BURNINGSUN  
Missão 4: DARKHUNTER  
Missão 5: EVILMENTAT  
Missão 6: ITSJOEBWAN  
Missão 7: DEVASTATOR  
Missão 8: DEATHRULER

#### HOUSE ORDOS

Missão 1: DOMINATION  
Missão 2: SPICESABRE  
Missão 3: ARRAKISSUN  
Missão 4: COLDHUNTER  
Missão 5: WILYMENTAT  
Missão 6: SLYMELANIE  
Missão 7: STEALTHWAR  
Missão 8: POWERCRUSH

## SNES

### STUNT RACE FX



#### MUDE A VISÃO

Para mudar para a visão das fases bônus, tente

este truque esperto. Comece uma partida em qualquer modo. Pressione Start para pausar o jogo. Aperte select e você terá uma pausa na animação. Depois, pressione os botões L, R, L, R, L, R, L, R. Despouse o jogo e você terá uma nova visão da corrida.



**SEGA CD****INVENCIBILIDADE****MECH WARRIOR**

Comece um jogo normal e pressione Start para pausar. Agora, aperte os botões A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y. Se você fizer o truque corretamente, a palavra "Invencible" vai aparecer na tela. Despausa o jogo, e seu Mech estará invencível.

**MEGA****DYNAMITE HEADY**

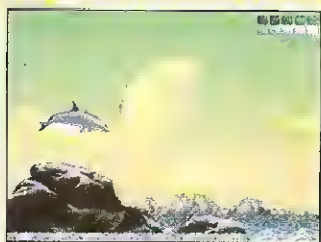
Na tela título, aperte Start uma vez para fazer aparecer as opções GAME START e OPTION. Digite o comando C, A, ←, →, B quando...

**SELEÇÃO DE FASE**

...o cursor estiver posicionado em GAME START. Isso permite escolher a fase inicial desejada.

**CHECK UP**

...o cursor estiver em OPTION. Você poderá ver os quadros de animação com o direcional. Use A + direcional para mudar a cabeça.

**MEGA****ECCO THE DOLPHIN II****FAÇA O QUE QUISER**

No jogo, pause quando Ecco ficar de frente para a tela. Aí pressione A, B, C, B, C, A, C, A, B. Uma tela de debug irá aparecer. Veja o que elas fazem:

Stage Name - seleciona fase

Sound Number - seleciona a música

Musiv Tempo - muda o tempo da música

Message Test - teste de mensagem, fala

Unlimited Life - invencibilidade

Telereporter X - faz Ecco aparecer na coordenada horizontal colocada

Telereporter Y - faz Ecco aparecer na coordenada vertical colocada

Dê Start para confirmar as mudanças.

**NEO GEO****KING OF FIGHTERS 94****TODOS OS GOLPES SECRETOS**

Para usar esses golpes é necessário ter power cheio ou estar a menos 25% da energia total (a barra começa a piscar)

**TIME JAPÃO**

KYO - Orochinagui - ↓↘↙↘↓↘↗ + C

BENIMARU - Rai Koh Ken - ↓↘↗↓↘↗ + C

GORO - Hell Drop - →↘↓↙↙↘↘↙↘ + C (perto)

**TIME USA**

HEAVY D. - D. Crazy - ↓↘↗↘↓↘↙ + C

LUCKY - Hell Bound - ↓↘↙↘↗ + BC

BRIAN - Big Bang Tackle - ↓↘↙↘↗↘↙↘ + C

**TIME BRASIL**

HEIDERN - Final Bringer - (c) ↙↘↑↓ + BC

RALF - Vulcan Punch - (c) ↘↙↗ + C

CLARK - Argentin Back Breaker - →↘↓↙↙↘↘↙↘ + C (perto)

**TIME CHINA**

ATHENA - Shining Crystal Bit - ↙↘↗↘↙↘↙ + BC

KENSOU - Sheng Long Kick - ↓↘↗↙↘ + D

CHENG - Gou Ran Enpou - ↓↘↗↓↘ + C

**TIME CORÉIA**

KIM - Hououkyaku - ↓↘↙↘↗ + BD

CHAN - Crazy Mace - ↓↘↗↘↓↘↙ + C

CHOY - Vacuum Slash - (c) ↙↘↓↑ + BC

**TIME ITÁLIA**

TERRY - Power Geyzer - ↓↘↙↘↗ + BC

ANDY - Tcho Reppadan - (c) ↓↘↗ + BD

JOE - Screw Upper - →↙↘↓↘ + BC

**TIME MÉXICO**

RYO - Ryuko Rambou - ↓↘↗↘↓↘↙ + C

ROBERT - Ryuko Rambou - ↓↘↗↘↓↘↙ + C

TAKUMA - Ryuko Rambou - ↓↘↗↙↘ + AC

**TIME INGLATERRA**

YURI - Hien Houou Kyaku - →↙↘↘↓↘↙ + BC

MAI - Super Shinobi Bati - ↘↙↗ + BC

KING - Illusion Dance - ↙↘↗↓↘ + BD

**MASTER****DOMINE O JOGO****ECCO THE DOLPHIN**

o que elas fazem:

Level - seleção de fase

Sound - seleciona o efeito sonoro

Musiv - seleciona a música

Message - teste de mensagem, fala

Unlimited Life - invencibilidade

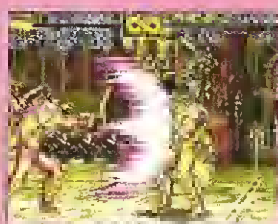
Key for All - permite avançar sem os cristais "chave"

Dê Start para confirmar as mudanças.

Durante a tela do mapa, digite →, 1, 2, 1, 2, ↓, 2, ↑. Aparece a tela de debug. Veja

**SNES****FATAL FURY SPECIAL****GOLPES NA MANHA**

Com qualquer personagem, carregue chute forte por mais de 5 segundos. Solte o botão e um especial será acionado. Dependendo do tempo de carregamento o golpe varia.





## **SUPER GP DICAS**

### **MEGA**

#### **AYRTON SENN**

##### **GAME OVER**

Para assistir às cenas finais de Super Mônaco GP II, selecione o "World Champion" e entre no password com a senha "Cham-pion".

### **MEGA**

#### **WORLD CUP SOCCER**

##### **PÊNALTIS**

Escolha a opção "World Cup". Logo após, entre com a password:

PKAA AAAA  
AAAA AAAA  
AAAA AAAA

Selecione depois o exibition, escolha os times e jogue.

### **SEGA CD**

#### **REVENGE OF THE NINJA**

##### **MAIS OPÇÕES**

Simples! Basta usar esta sequência quando estiver na tela Game/Start/Options:  
→ ← ↑ ↓ → ←

### **MEGA**

#### **WIZ N'LIZ**

##### **PASSWORD FINAL**

Para chegar à última fase de Wiz N' Liz, digite este código: QCFT BBDD. Depois, é só esticar a rede.

### **MEGA**

#### **JENNIFER CAPRIATI'S TENNIS**

##### **NOVOS PERSONAGENS**

Coloque no Password o código GRAND SLAM. Com isso, você terá a criação de mais personagens de diferentes sexos, mais atributos e um level a mais de dificuldade.

### **MEGA**

#### **FLASH BLACK**

##### **ANDE DENTRO DAS PAREDES**

Fique atento: esta dica pode fazer com que você morra ou mesmo dar "pau" no jogo quando. Isso tudo na hora em que você estiver quase chegando lá. Mas, caso dê certo, você não irá se arrepender. Ande em direção à parede e segure o botão A. Rapidamente, dê mais um toque em direção à parede e quando estiver bem perto dela, mova o direcional para trás. Seu personagem vai virar sem encostar na parede e entrará nela. Esta dica só pode ser utilizada se você estiver em paredes que não contenham cenários.

### **MEGA**

#### **ROLLING THUNDER**

##### **PARA JOGAR COM A MULHER**

Para conseguir jogar com a mulher, entre com a password GREED e divirta-se.

### **MEGA**

#### **WORLD CHAMPIONSHIP 94 PASSWORDS**

*Brasil Vs Camarões*  
LTHJIYCSEPPWX

*Brasil Vs Suécia*  
FZSZBSYEXITKAKE

*Brasil Vs Nigéria*  
LEHCSLYXGWGJBTFTF

*Brasil Vs Holanda*  
UWYFWRKEFXEXXTPH  
LLH

*Brasil Vs Rússia*  
SPTRSWHSGSVJKRKR  
EJWZK

*Brasil Vs Itália*  
JBAZCOJXXZETOOCV  
OKCBKS

*Final do Jogo*  
LXYHKZSPYBXLUTIGSJ  
XRTWGHG

### **MEGA**

#### **LEMMINGS**



##### **SELEÇÃO DE FASES**

Segure A e B ao mesmo tempo e ligue o console no logotipo da SEGA. Gire o direcional 360º no sentido horário. Depois de três voltas ouve-se um som

estranho que quer dizer que a dica deu certo. Selecione "New Level" na tela título e quando aparecer a tela da fase coloque ← ou → para escolher a fase.

### **SEGA CD**

#### **JURASSIC PARK VEJA AS CENAS DO FILME**

É só ter a Big Rock e o cartão branco. Vá para o visitor center e coloque-os no Computador Central.



## MEGA

### GENERAL CAOS SERVIÇO MÉDICO

No controle 1, aperte  
A e C; no 2, aperte B e  
segure ↓.

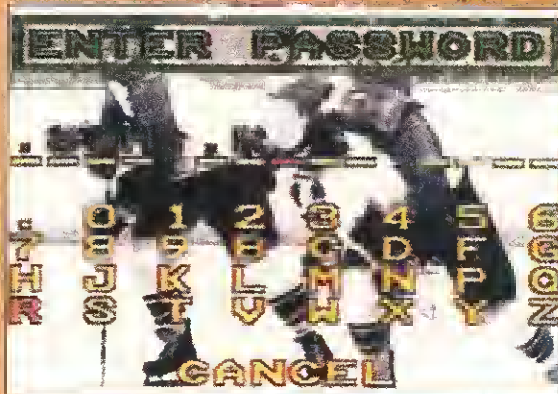
### BATALHA AVANÇADA

No controle 1, aperte  
A e C e segure ↓; no 2  
aperte somente o B.

### SUPER ESCALA DE GUERRA

No controle 1, use A, C  
e segure ↓. No 2  
segure o botão B.

## SNES SUPER SLAP SHOT



### JOGADORES INVERTIDOS

Este estranho código para o Super Slapshot permite a você jogar a partida com os jogadores de cabeça para baixo! Ao começar a partida, selecione a opção password e entre com: ".SCH.R". Depois escolha entre os modos Exhibition ou Tournament e selecione qualquer um dos times. Quando recomençar o jogo, prepare-se para a grande surpresa! Não beba nada antes, você pode passar mal!

## PC

### DOOM

#### MODOS LOUCOS

No jogo, digite:

IDDQD - Invencibilidade

IDKFA - Armamento Completo

IDCLEV + nß da fase - fase  
indicada.

IDSPISPOPD - Ghost Mode

Na tela do mapa:

IDDT - para ver o mapa completo

## MEGA

### WIMBLEDOM TENNIS

#### PASSWORDS

Semifinal: G. Camus  
357-640-667

Final: S. Evans  
370-297-307

SÃO  
CAETANO  
DO SUL

# Splash

Video

### LOCAÇÃO E VENDA

- PANASONIC 3DO
- SEGA CD
- JAGUAR • MEGA  
DRIVE
- SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401  
S. CAETANO  
SÃO PAULO  
TEL.: 744 4799

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS  
OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

# O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR



### GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de  
games do Brasil, mudou de  
nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes  
lançamentos:  
Sega CD, Neo Geo  
Jaguar, 3DO,  
e CD-ROM.  
E o mais completo  
acervo de cartuchos  
de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé  
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

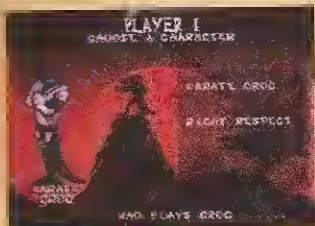
(Antiga Progames Tatuapé)



# SUPER GP DICAS

**SEGA CD**

**BRUTAL**



## UM CÓDIGO PARA DETONAR NO KARATÊ

Você não precisa ser o Bruce Lee para se tornar um craque em karatê. Faça este código na tela título: ↑ ↓, A, B, C, C, B, A, ↓ ↑. Ao escolher seu personagem você contará com a opção de Karatê Croc. É só detonar.

**SNES**

## YOGI BEAL SELEÇÃO DE FASE

Na tela título entre com este longo código no controle 1: ↑ → ↓ ←, Y, B, ↑ → ↓ ←, B, Y, ↑ → ↓ ←. Pressione Start. A partir deste momento você escolhe qualquer uma das cinco fases. Boiada!

**JAGUAR**

## SEQUÊNCIAS PARA INVENCIBILIDADE, SOUND TEST ETC.

Qualquer um destes truques pode ser repetido na mesma sequência de números.

### INVENCIBILIDADE

Pressione 4, 6, 6, 8 no teclado numérico. Você se tornará invencível!

### DEBUG MODE

Pressione 4, 8, 8, 7 no teclado numérico. Ao terminar, você poderá editar missões e outros elementos do jogo.

### TERMINAR A FASE

Pressione 4, 7, 8, 6 no numérico e passe de fase.

### SELEÇÃO DE FASE

No menu principal, pressione, 1, 3, 7, 9 simultaneamente. Selecione a missão 3,

**WOLFENSTEIN 3-D**

estágio 5, e missão 6 estágio 7, para ter acesso às fases secretas.

### SOUND TEST

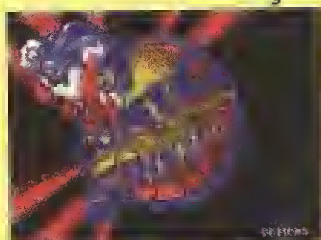
Pressione a tecla # na tela da cara de bola e recomece o jogo. Armas e chaves: 4,9,9,6. E você terá 999 ammo, todas as armas e algumas chaves.



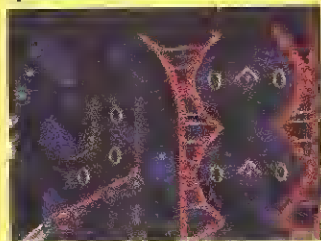
**MEGA**

**SONIC SPINBALL**

## SELEÇÃO DE FASES



Entre na tela de Options e aperte Start na tela título



Comece na fase que quiser

Primeiro passo é acessar o options da tela título. No menu de opções, pegue o



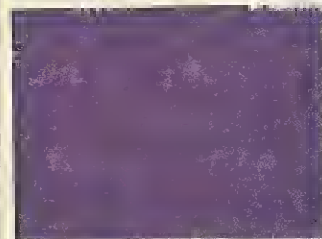
No menu de Options, use o código para ouvir o som

controle 1 e pressione os botões nesta ordem: A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑. Se você fizer corretamente, ouvirá um som especial. Volte para a tela título e mantenha pressionado o botão A apertando em seguida o Start para a fase 2, e B. Pressione Start para a fase 3, C e Start para a fase 4.

**SNES**

**DAFFY DUCK**

**50 VIDAS**



Comece um novo jogo. Na tela em que estiver escrito "Where There's Duck There's Fire", pressione ←, ←, →, →, ↑, ↓, Y, A, B e X. Se você fizer o truque corretamente, ouvirá a voz do Patolino dizer "Mother". Quando ouvir, fique tranquilo, você terá 50 vidas. Parabéns!



## SNES

### DOUBLE DRAGON V

Estes códigos serão imprescindíveis para a galera que se amarra em Double Dragon V, este jogo de luta único. Para acioná-los, a primeira coisa que você tem de fazer é chamar a tela de Menu (Tournament, VS Battle etc). Entre com esse código no controle 1.

**Lute como Shadow**

**Master ou Dominique:**

L, R, ↑, L, L, ↓, R, R

**Dois pontos de atributo extras:**

L, L, L, R, L, R, L, R

**Quatro pontos de atributo extras**

↑, →, ↓, ←, ↓, →, R, R

**Seis pontos de atributo extras:**

→, ↓, ↓, ←, ↑, →, L, R, L, R, L, R

**Nove continues:**

←, →, ←, →, L, L, R, R, R

**Sem tontear:**

↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, R, R, L

**Sem arremessos:**

R, →, L, L, ←, ←, R, R

## PROGAMES

**Sempre as últimas novidades!!**



Super SF 2 Turbo



Donkey Kong Contry



Megaman World

**E muito mais para a galera do videogame:**  
Jaguar, Neo Geo, **32X**, Sega CD, Game Boy, Master, **Saturn...**

## ASSIST. TÉCNICA

### PC MULTIMÍDIA

Rua Juventus, 831  
São Paulo -SP  
Tel: (011) 591 0039

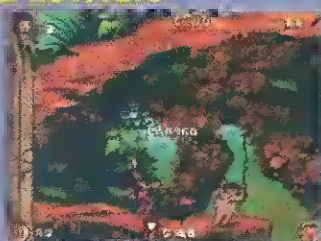
## MEGA

### JUNGLE BOOK

#### SELEÇÃO DE ESTÁGIO



O primeiro código serve para mudar de fase no jogo. Logo após o início do jogo pressione Start para pausar. Aí, entre com o código: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A. Você ouvirá uma risada e



Mowgli dirá "Yeah"! Feito isto, você passará para a próxima fase. Para somar dez segundos extras ao seu tempo é só pressionar Start durante a partida e entrar com: A, B, B, A, A, B, B, A.

## SNES

### CLAYFIGHTER

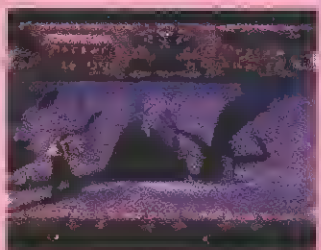
#### MENU SELEÇÃO

Durante a exibição da tela de personagens escolha em quem você vai encarnar e imediatamente aperte os botões Select e Esquerda, ao mesmo tempo. Você terá acesso a um menu no qual poderá modificar muitas coisas.

## SEGA CD

### DRACULA

#### 99 VIDAS



Espere até a tela de introdução passar. Quando aparecer na tela a palavra Beware, utilize este código: A, ←, ↑, C, A, →, ↓. A confirmação do truque será dada com a

aparição de uma borda branca na tela. Comece uma partida normalmente. Pressione o botão A e Start ao mesmo tempo para pausar o jogo. Aperte o botão Start novamente e, ao despausar, você contará com 99 vidas! Em qualquer momento do jogo você pode recuperar suas 99 vidas apertando o Start e o A simultaneamente.

## SEGA CD

### PUGSY

#### SELEÇÃO DE ÁREA

Na tela título acesse o options. Quando estiver nele, entre nos passwords. Use estes para escolher as áreas:

123,765,444

177,075,537

457,337,735

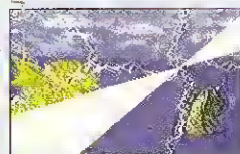
Com eles será aberta uma nova área com uma ilha separada.



# FINAL FANTASY

**A**qui está! O mais completo guia de estratégia do Brasil de um dos melhores jogos de RPG lançados este ano! Mas lembre-se: não fizemos este guia com o propósito de estragar o seu barato na hora de jogar. Tente jogar sozinho e, se por uma eventualidade, você não souber a solução, consulte o nosso guia. Além da solução completa, as 12 páginas a seguir contêm muitos segredos: itens raros, monstros escondidos e personagens secretos. Não tem prá ninguém!

## RAMUH



**Bolt Fist** - provoca trovoadas. Bônus: Stamina +1

## KIRIN



**Life Guard** - aplica Regen em todos os alvos. Bônus: -

## MELHORES TÁTICAS, EQÜIPS E RELICS

### TERRA BRANFORD

Seu comando original Morph aumenta em 100% a força de ataque e de magias. Use Equipos que aumentem o poder mágico: a melhor combinação é Atma Weapon, Circlet e Minerva. Em se tratando de Shield não existe um absoluto (o Paladin Shield é excelente, mas existe apenas um desse). Os Relics devem ajudar na parte mágica também: use Earrings, Hero Ring, Gold Hairpin, Economizer, Gem Box etc. Na hora do level-up, use Magicites que aumentem o MagPwr como o Zone Seek e o Tritoch, que aumentam em 2 pontos.

### LOCKE COLE

Seu comando original (Steal, Capture) permite roubar objetos dos inimigos. Assim, pode-se obter itens especiais. Aumente o Strength com as Magicites (Bismark e Raiden). Equipos: Illumina e Circlet. Shield e Helmet não tem um absoluto. Relics: Sneak Ring e Thief Glove.

### EOGAR RONI FIGARO

Pode usar armas especiais com seu Tools:  
Air Anchor - mata o inimigo no próximo turno.  
Chain Saw - atc (poder de ataque) 252. Pode causar morte súbita.  
Auto Crossbow - atc 125.  
Noise Blaster - confunde.  
Bio Blaster - envenena.  
Flash - causa dano e cegueira.  
Drill - atc 191. Ignora defesa.  
Debilitator - cria um ponto fraco.

Use Pearl Lance, Circlet e Red Jacket. Relics: Atlas Armlet (Hero Ring) e Hyper Wrist. Aumente Strength.

### SABIN RENE FIGARO

O comando Blitz permite usar golpes inserindo comandos manjados:

Pummel (←→←) - socos que ignoram defesas (aprende no level 1).

Aura Bolt (↓↘←) - ondas de choque (6).

Suplex (XY↓↑) - arremesso.

Ignora defesa (10).

Fire Dance (←↘↓↗→) - golpe do fogo (15).

Mantra (RLRLXY) - recupera HP dos outros (23).

Air Blade (↑↗↘↓↘←) - facas de vácuo (30).

Spiraler (RLXY↗←) - sacrifica-se e recupera HP dos outros (42).

Bum Rush (←↖↑↗↘↓↘←) - golpe que ignora defesa (70).

Equipos: Tiger Fangs, Red Cap e Red Jacket. Relics: os mesmos de Edgar. Aumente Strength.

### SHADOW

Seu Throw permite jogar armas e objetos especiais, tais como:

Shuriken - atc 86.

Ninja Star - atc 132.

Tack Star - atc 190.

Fire Skean - ataque do fogo.

Water Edge - ataque da água.

Bolt Edge - ataque do trovão.

Inviz Edge - fica invisível.

Shadow Edge - cria uma ilusão.

Equip: Stunner, Graedus, Circlet e

Dark Gear. Relics: Genji Glove e

Hyper Wrist. Aumente Strength.

### CYAN GARAMONDE

Seu SwdTech precisa ser carregado:

1 Dispatch - ignora defesa (1).

2 Retort - contra-ataque (6).

3 Slash - tira 50% da energia (12).

4 Quadra Slam - ataca 4x (15).

5 Empowerer - tira HP e MP (24).

6 Stunner - ataque múltiplo + Stop (34).

7 Quadra Slice - ataca 4 vezes.

Ignora defesa. (44).

8 Cleave - morte súbita (70).

Equipos: Sky Render, Scimitar, Red

Cap e Genji Armor. Relics: Genji

Glove e Offering. Aumente

Strength.

### CELES CHERE

Seu comando Runic funciona

como pára-mágia. Equipos:

Excalibur, Circlet e Minerva.

Relics: o mesmo de Terra.

Aumente MagPwr.

### GAU

Com o Leap ele pode aprender as

técnicas dos monstros em Veldt.

Com Rage, Gau usa as técnicas.

Veja alguns bons monstros a

serem imitados: Tyranosaur,

Behemoth, SrBehemoth, Io,

EarthGuard, M-Tek Armor, Stray

Cat, Ninja e Samurai. Equipos:

Circlet e Snow Muffler. Relics:

Marvel Shoes e qualquer coisa.

Aumente Strength.

### SETZER GABBIANI

Comando especial: Slot.

777 - mata qualquer inimigo.

77Bar - morre todos.

Dragão x 3 - evoca Bahamut.

Bar x 3 - evoca um Esper.

Dirigível x 3 - solta bombas.

Chocobo x 3 - exército de

Chocobo.

Diamante x 3 - flash prismático.

Outros - recupera HP.

Se usar o Coin Toss você obtém o

GP Rain que ataca os inimigos

com dinheiro. Equipos: Fixed Dices,

Dices e Circlet. Relics: Genji Glove,

Hyper Wrist ou Cion Toss.

Aumente Strength.

### MOG

Dependendo do lugar onde se luta

ganha-se um Dance novo. Equipos:

Aura Lance, Circlet e Snow

Muffler. Relics: Dragoon Horn e

Dragon Boots. Aumente Strength.

### STRAGO MAGUS

Lore usa as magias que se

aprendem vendo os inimigos.

Equipos: Magus Rod, Circlet e

Behemoth Suit. De resto, igual a

Terra.

### RELM ARROWNY

O Sketch faz um desenho do

inimigo e cria vida. Com o Fake

Mustache se obtém o Control que

controla o alvo. Equip: Rainbow

Brsh, Cat Hood (ou Coronet para

melhorar o Control) e Behemoth

Suit. Nos demais, igual à Terra.

### GOGO

Pode imitar o companheiro com o

Mimic. Pode colocar até 3

comandos a escolher. Mude os

Equipos e Relic conforme quem for

imitar.

### UMARO

Não pode ser controlado. Relics:

Rage Ring e Blizzard Orb.

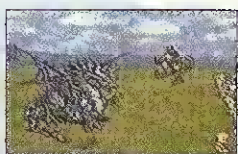


## SIREN



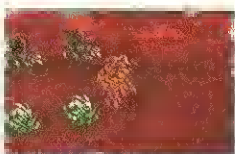
*Hope Song* - aplica Mute nos alvos.  
Bônus: HP +10%

## STRAY



*Cat Rain* - aplica Muddle nos alvos.  
Bônus: MagPwr +1

## IFRIT



*Inferno* - provoca fogaRéu. Bônus: Strength +1

## SHIVA



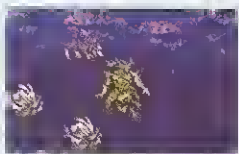
*Gem Dust* - provoca nevasca. Bônus: -

## UNICORN



*Heal Horn* - aplica Remedy em todos os alvos. Bônus: -

## MADUIN



*Chaos Wing* - usa magia neutra. Bônus: MagPwr +1

## SHOAT



*Demon Eye* - aplica Break nos alvos.  
Bônus: HP +10%

## PHANTOM



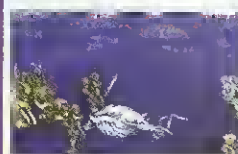
*Fader* - aplica Vanish em todos os alvos.  
Bônus: MP +10%

## CARBUNKL



*Ruby Power* - aplica Rflect em todos os alvos. Bônus: -

## BISMARCK



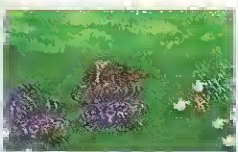
*Sea Song* - provoca maremoto. Bônus: Strength +2

## GOLEM



*Earth Wall* - defende de ataques de armas.  
Bônus: Stamina +2

## ZONE SEEK



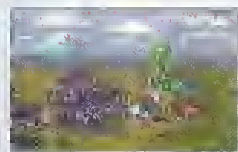
*Wall* - aplica Shell em todos os alvos.  
Bônus: MagPwr +2

## SRAPHIM



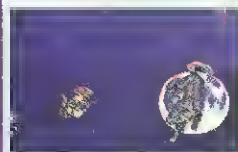
*Reviver* - recupera HP dos alvos em nível Cure2. Bônus: -

## PALIDOR



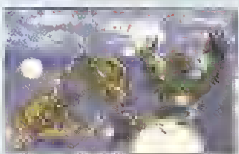
*Sonic Dive* - "Jump" no grupo. Bônus: -

## FENRIR



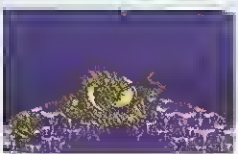
*Moon Song* - cria uma ilusão. Bônus: MP +30%

## TRITOCH



*Tri-Dazer* - provoca uma magia mista. Bônus: MagPwr +2

## TERRATO



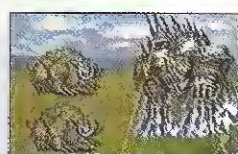
*Earth Aura* - provoca terremoto. Bônus: HP + 30%

## STARLET



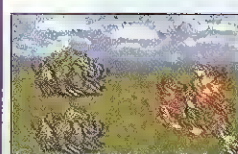
*Group Hug* - aplica Cure3, Bônus: Stamina +2

## ALEXANDR



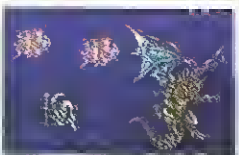
*Justice* - varre os alvos com a luz divina. Bônus: -

## PHOENIX



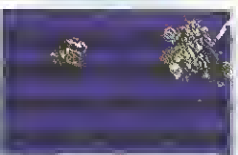
*Rebirth* - aplica Life em todos os alvos. Bônus: -

## BAHAMUT



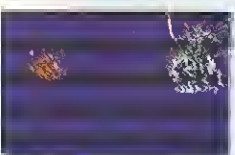
*Sun Flare* - magia que ignora defesa. Bônus: HP + 50%

## ODIN



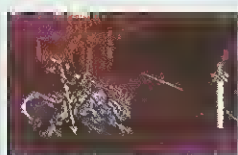
*Atom Edge* - fatia os alvos. Bônus: Speed +1

## RAIDEN



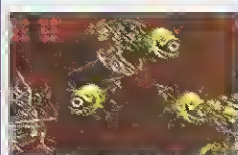
*True Edge* - fatia os alvos. Bônus: Strength +2

## RAGNAROK



*Metamorph* - transforma o alvo em item. Bônus: -

## CRUSADER



*Purifier* - ataca todos sem distinção. Bônus: MP + 50%



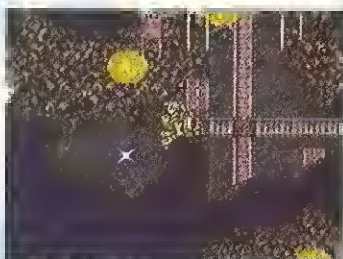
**SNES**

# FINAL FANTASY DETONADO



## NARSHE

ITENS EM BAÚS, VASOS, BARRIS E RELÓGIOS: Elixir, Fenix Down, Tonic, Sleeping Bag (2) e Tincture.



*Salvar? Só nos save points*



*WHELK - não acerte no casco. Use fire beam*



*Item no relógio*



*Vá direto ao mestre*

Avance derrotando os guardas. Na caverna derrote Whelk. Encontre o Esper. Depois de acordar, fale com o senhor. Quando os cachorros chegarem fuja pelos fundos. Fuja até ser

cercado pelos guardas. Locke virá. Enfrente os guardas numa batalha tipo simulação. Derrote o líder. Depois de sair da caverna vá para a classroom para obter informações.



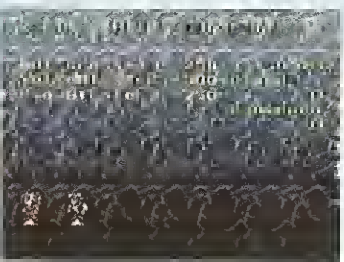
*Aqui há informações preciosas*



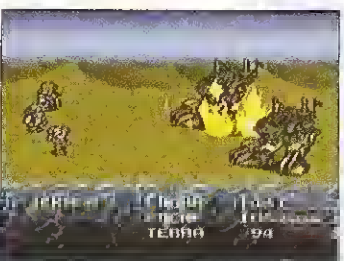
## FIGARO CASTLE

Tonic, Antidote, Soft e Fenix Down

Fale com Edgar e com Matron. Torne a conversar com Edgar. Quando Kefka chegar, fale com ele, com os soldados e com Locke. Siga Locke e fale com ele. Quando o castelo pegar fogo, fale com o soldado que protege o portão. Lute contra os Magitek Armors. Siga para a caverna.



*Não deixe de comprar Tools*



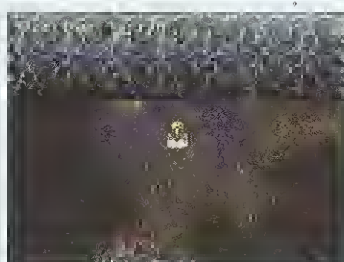
*M-Tek Armors: detone com auto crossbow e magia*



## CAVERNA SOUTH FIGARO

Tincture (2) e Fenix Down

Atravesse-a.

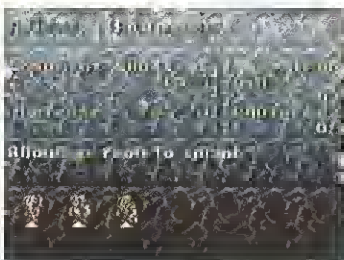


*Recarregue as energias*

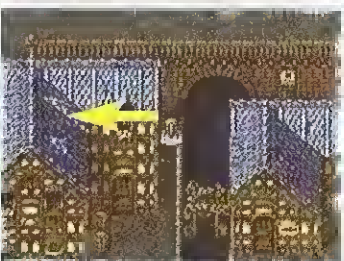
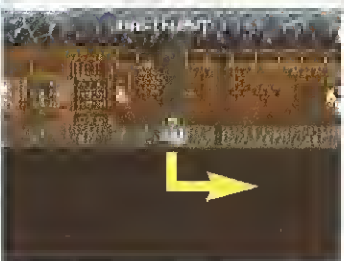
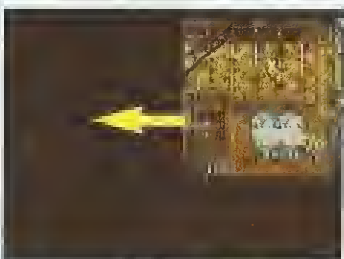


## SOUTH FIGARO

Antidote, Eye Drop, Elixir, Tonic (3), Green Cherry, Warp Stone, Fenix Down, Hyper Wrist, Running Shoes, 500 GP, 1000 GP e 1500 GP



*A Sprint Shoes faz correr*



*Passagens secretas*

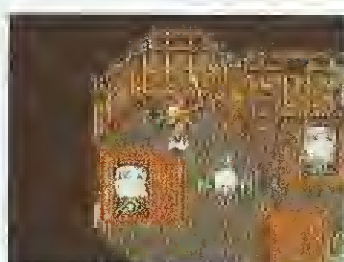
Encontre Shadow no bar.



## CABANA DE SABIN

Tonic

Verifique tudo e fale com o velho.



*Pode-se dormir e descansar*



## MT. KOLTS

Guardian, Atlas Armet e Tent (2)



*Vargas: use auto crossbow e magia. Locke pode roubar*



*Basta usar o pummel*

Lute com Vargas. Quando Sabin aparecer digite ←→← + A e pulverize.



## RETURNERS' HIDEOUT

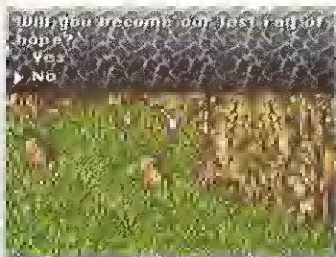
Fenix Down (2), Air Lancet, True Knight, Antidote, Tincture, White Cape, Green Cherry, Potion e Gauntlet (Genji Glove).

Fale com o Guarda e com Banon. Após dormir, fale com Locke, Edgar e Sabin. Fale com o guarda e saia. Fale com Banon.



*Mais passagens secretas*





Recuse 3 vezes para ganhar a Genji Glove



## LETE RIVER



Ultros - coloque todos atrás e ataque. Use a magia do fogo

Coloque todos para trás. Banon deve usar o health. Siga sempre para a esquerda. Derrote Ultross.



## LOCKE - SOUTH FIGARO

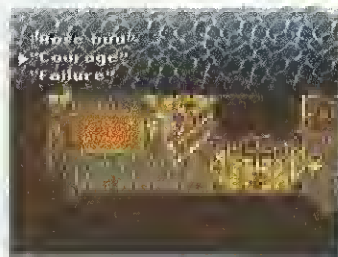
Heavy Shld, Regal Cutlass, Iron Armor, Earrings, Ether, X-Potion e Ribbon.

Vá para a loja de itens e lute com o comerciante. Roube suas roupas. Atravesse a casa do velho e roube a roupa do soldado verde. Fale com os guardas e vá para o sub-solo do bar e roube as roupas do comerciante. Leve a cidra para o velho e fale com o garoto. A senha é Courage. Vá para o sub-solo da mansão. Liberte Celes, pegue a clock key do guarda e use-a no relógio parado.



Roube as roupas

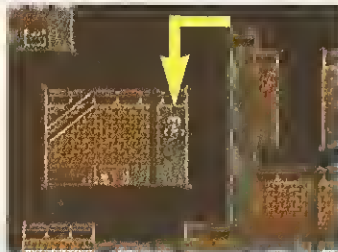
Use a passagem e saia da cidade.



A senha é "Courage"



Use a clock key



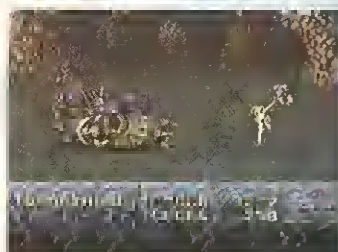
Mais passagens



Olha o baú escondido



## CAVE SOUTH FIGARO



Tunnel Armr - use Runic e ataque

Atravesse-a e derrote Tunnel Armor.



## TERRA - NARSHE

Rune Edge



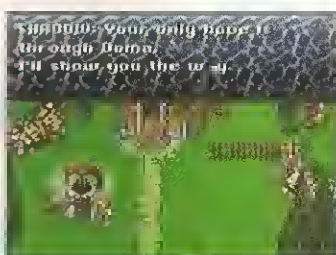
Faça o mesmo caminho

Vá pela caverna à esquerda e vá para a casa de Arvis.



## SABIN - CABANA

Pegue Shadow se quiser.



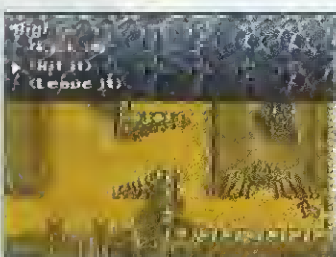
Shadow entra no seu grupo



## IMPERIAL CAMP

Star Pendant, Green Beret e Mithril Glove.

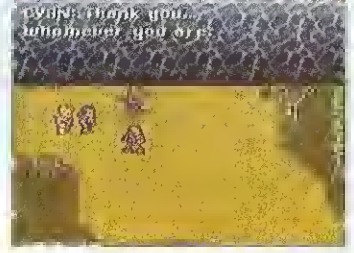
Depois do falatório o cenário se transfere para Doma. Derrote Leader com Cyan. Enfrente Kefka e persiga-o. Derrote os guardas. Em Doma vá até a sala do rei e da família de Cyan. Ajude Cyan a derrotar os soldados. Pegue os Magitek Armors e saia do acampamento. Atravesse a ponte e siga para a Phantom Forest.



Aqui, use esta opção



Durante a perseguição a Kefka, não se esqueça dos baús



Ajude Cyan



## PHANTOM FOREST



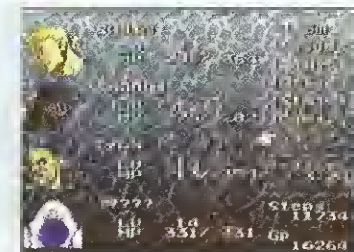
Recupere energias

Atravesse-a.

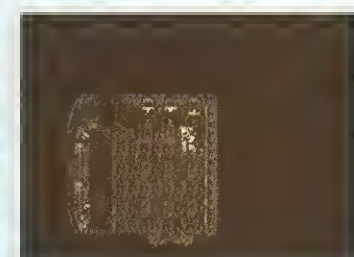


## PHANTOM TRAIN

Earrings, Green Cherry, Hyper Wrist, Fenix Down (2) e Sniper Sight.



O fantasma vem com você

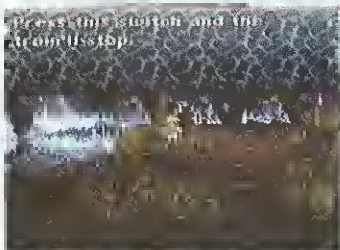


Veja a posição das alavancas



**SNES**

# FINAL FANTASY DETONADO



Mova a alavanca aqui

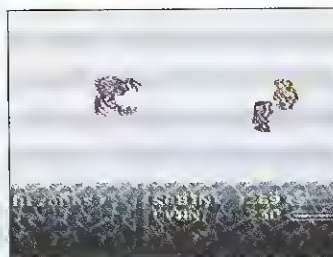


**Ghost Train: ataque + Suplex**

Siga em frente até encontrar um vagão onde um fantasma impede sua saída. Separe os vagões. No vagão-líder acione a primeira e a terceira alavancas e o botão na chaminé. Vença Ghost Train.



**BAREN FALLS**



**Rizopas: use suplex e swdtechs**

Avance e salte. Derrote os peixes e Rizopas.



**MOBLIZ**

Elixir e Tintinabar.

Compre a Dried Meat.



Mande as correspondências pelo sujeito e ganhe o item



**VELDT**



Quando Gau aparecer, use a Dried Meat nele.



**CRESCENT CAVE**

Tonic

Ache a helmet.



**SERPENT TRENCH**



Siga pelo caminho indicado pelas setas.



**NIKEAH**

Elixir

Pegue o navio para Narshe.



**TODOS EM NARSHE**

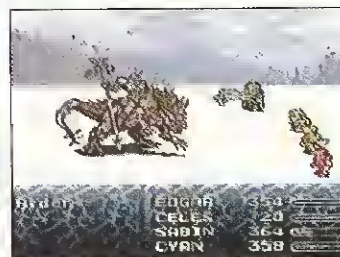
Elixir, Wall Ring, Sneak Ring, Hyper Wrist, Earrings, 5000 GP e Thief Knife

Monte seu grupo na batalha

de simulação e derrote Riders e Kefka. Depois de Terra ir embora monte um grupo de busca com Edgar, Sabin, Locke e mais um.



Formação equilibrada



Rider: use força total



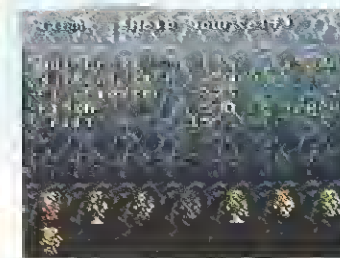
Kefka: use Runic, de preferência



Monte um grupo de busca. Esse é o melhor em roteiro



**FIGARO CASTLE**



Mais tools. Com Edgar na frente, há 50% de desconto

Durma. Fale com velho do sub-solo e faça o castelo submergir.



**KOHLINGEN JIDoor E CASA AO NORTE**

Elixir, Green Beret, Tincture e Hero Ring.

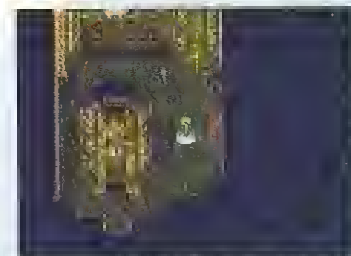


Entre pelos fundos da casa

Nada a fazer.



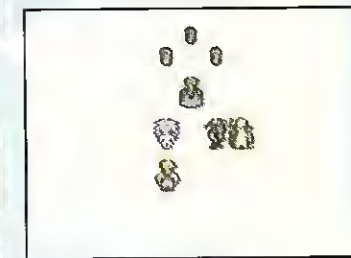
**ZOZO**



Acerte o relógio em 6:10:50



Dadaluma: prefira drill a chain saw. Sabin vai de suplex



Pegue as magicites

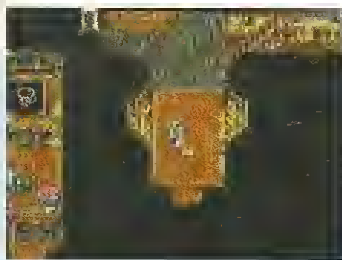
Avance até encontrar Dadaluma. Derrote-o. Fale com Terra e obtenha 4 Magicites.



**JIDoor**

Vá para a casa de Owzer, leia a carta e fale com Impresario.

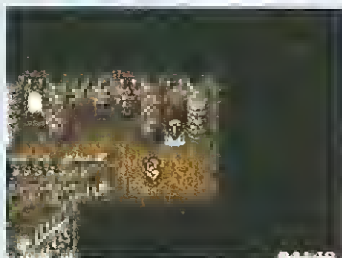




Leia a carta



## OPERA HOUSE



Acione essa alavanca



Ultros: drill, aura bolt e ataque

Fale com Impresario. Depois do Ato 1 vá onde Celes está e fale com ela.

Sequência das letras:

Oh, my hero ...

I'm the darkness ...

Must I forget you? ...

Fale com Draco, dance, pegue as flores e vá ao parapeito. Leia a carta de Ultross e fale com Impresario. Vá a chave de controle e acione a alavanca da direita. Encontre Ultross e detone-o.



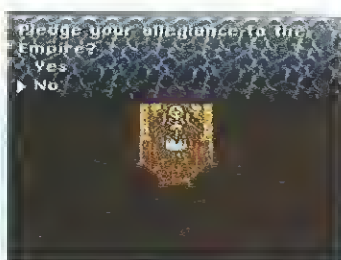
## REGIÃO DE VECTOR

Há 3 cidades na região. Compre o que precisar.



## VECTOR

Fale com velho atrás do caixote. Suba no caixote.



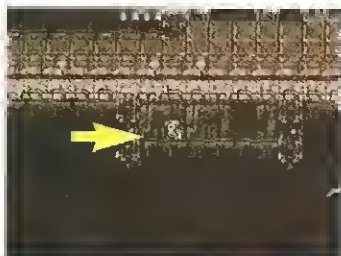
Diga "No" e recupere HP e MP



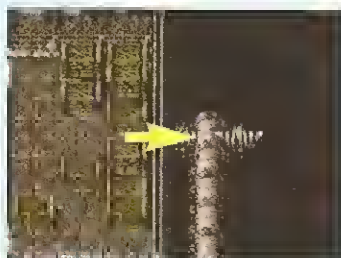
## MAGITEK FACTORY

X-Potion, Thunder Blade, Remedy, Gold Shld, Flame Sabre, Tincture, Tent, Gold Helmet, Gold Armor, Dragoon Boots, Zephyr Cape e Blizzard.

Derrote Ifrit e Shiva. Fale com Ifrit e ganhe Magicites.



Olha o baú escondido



Passagens secretas

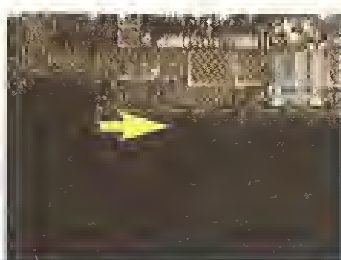


Ifrit: seu ponto fraco é o gelo  
Shiva: detesta fogo



## MAGITEK RESEARCH FACILITY

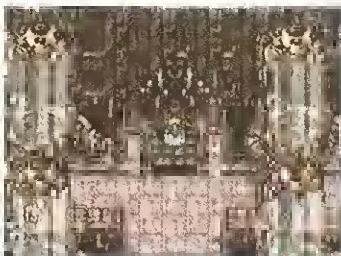
Derrote Number 024. Desligue a máquina e ganhe 6 Magicites. Vá até o elevador com Cid e desça. Fale com Cid. Depois da quinta balha sobre o carrinho aparece Number 128. Destrua-o.



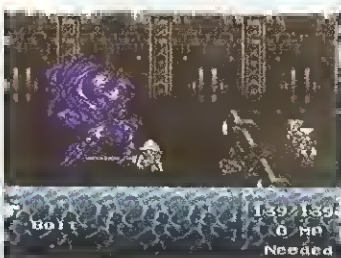
Não deixe escapar esse baú



Number 024: atenção a Wall Change, que muda o ponto fraco



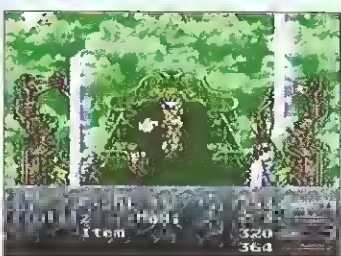
Desligue as máquinas



Number 128: concentre os ataques no corpo



## BLACK JACK



Crane dir. - absorve fogo.  
Crane esq. - absorve trovão  
Derrote os Cranes.



## ZOZO

Encontre Terra.



## ESPER WORLD

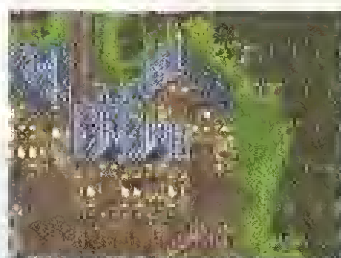
Salve a mulher que está próxima ao portal. No dia seguinte converse com Madonna no portal. Depois da invasão dos humanos, tente salvar Madonna.



## NAS ASAS DO BLACK JACK



Jidoor: leilão aberto



Tzen: compre a magicite



Ilha ao norte de Thamasa: use Doom e Intangir vai morrer na hora. 10 Magic Points na boa. Muitos inimigos (até alguns submestres) podem ser facilmente derrotados aplicando Vanish seguido de Doom ou X-Zone

Maranda: tem Revivity e Remedy. Tzen: tem um vendendo magicite. Jidoor: o leilão está aberto. Há as Magicites Golem e Zone Seek. Ilha ao norte de Thamasa: o monstro Intangir dá 10 Magic Points ao ser derrotado. Use a magia Doom quando ele estiver invisível.

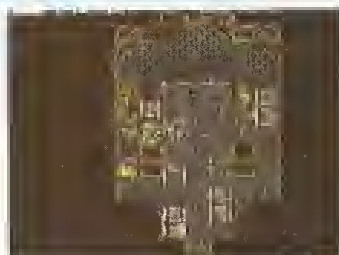


SNES

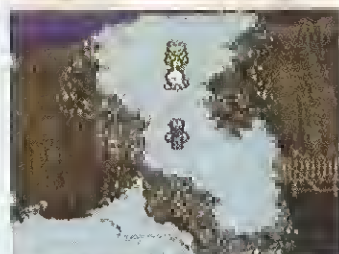
# FINAL FANTASY DETONADO



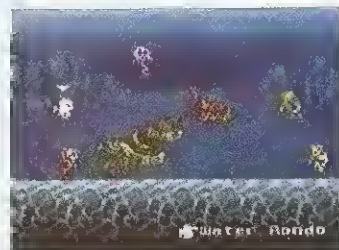
NARSHE



Vá até a casa com baús



Fique parado. Salve Mog



Vá até a Serpent Trench com Mog para ele aprender a dança

Vá a casa de Banon.



IMPERIAL  
BASE

Atravesse-a.



CAVE TO  
SEALED GATE

X-Potion, Genji Glove, Tent, Assassin, Tempest, Coin Toss, Ether (3), Invis Edge, Water Slean, Remedy, Elixir, Magicite (3) e Atma Weapon.

Avance até encontrar o portal. Lute com Kefka. Volte à neve Black Jack e vá ser atacado pelos Espers.



Observe a mudança



Verifique o chão com cuidado



VECTOR

Gale Hairpin, Revivity, Tincture, X-Potion e Back Guard

Avance e fale com o imperador Gestahl.  
Fale com os 24 soldados em 4 minutos. No jantar, siga:

- To our hometowns...
- Leave him in jail.
- That was inexcusable.
- Celes is one of us!
- Why'd you start the war?
- One more question please!
- Why'd do you want peace now?

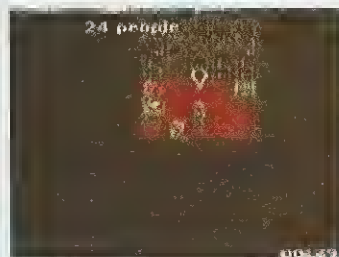
- One more question please!  
- Why'd we have to talk to your men?  
- Yes, the Espers have gone too far.

- Why'd you start the war?  
- Yes, let's have a break.  
Fale com o soldado. - Sure. - Lute.

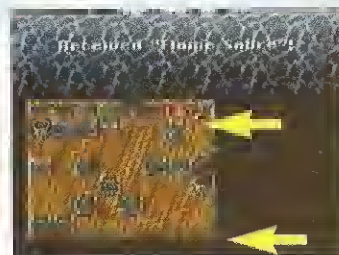
Volte à mesa.  
- Yes.  
- That your war's truly over.  
- Yes.

Depois disso você vai ganhar:

1. liberação de South Figaro.
2. liberação de Doma.
3. baús da Imperial Base.
4. Tintinabar e Charm Bangle.



Fale com os 24 soldados



Além dos baús, verifique nesses pontos



ALBROOM

Elixir, Potion, Tincture e Warp Stone.

Fale com Leo. Durma no hotel. Torne a conversar com Leo. Com Terra, converse com Leo duas vezes e com Locke.

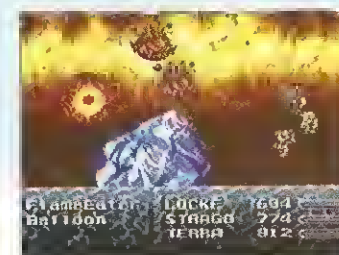


THAMASA

Eye Drop, Soft, Fenix Down, Green Cherry, Echo Screen, Memento Ring, Fire Rod e Ice Rod



Olha uma Memento Ring



Flame Eater: use o magias Ice

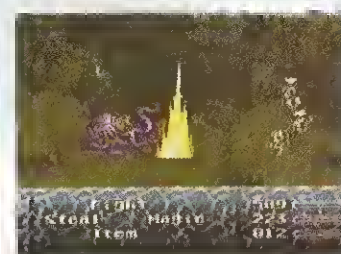
Veja o garoto usando a magia fire e a mãe usando cure. Fale com Strago. Durma no hotel. Entre na

casa incendiada. Derrote Flame Eater.

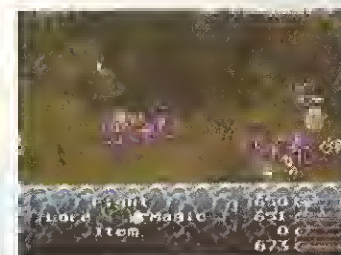


MONTANHA  
OESTE

Heal Rod, X-Potion, Chocobo Suit e Tabby Suit.



Ultros: use magias fire



Ultros: quando Relm aparecer, use Sketch

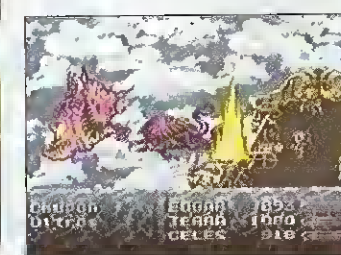
Encontre as 3 estátuas e derrote Ultross. Encontre os Espers.



THAMASA



Kefka: use Shock e será moleza



Ultros: use Fire.  
Chupon: use Ice

Kefka ataca. Enfrente-o com Leo. Entre na Black Jack e vá para o Floating Continent. Será atacado pela Força aérea Imperial. Derrote



Ultross e seu Mestre Chupon. Estraçalhe Air Force.



**Air Force:** use Bolt no corpo



Murasame, Hardened, Beret e Elixir



**Pegue Shadow**



**Atma Weapon:** entre na batalha com o float. Use Carbunkl para se proteger



**Nerapa:** não use magia

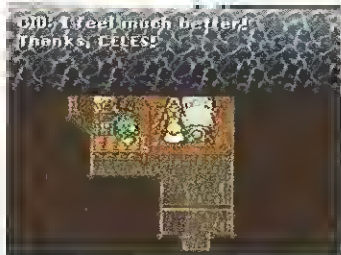


Dê a volta por baixo para pegar o baú sem problemas



**Não embarque de cara. Coloque "No." e "Gotta wait for SHADOW.". Espere o nonja aparecer**

Pegue Shadow e avance. Mate Atma Weapon. Depois de Shadow aparecer corra até a Black Jack. No caminho derrote Nerapa.



**Se pegar os peixes rápidos, Cid sobrevive**

Pegue os peixes e faça Cid comê-los. Ele pode morrer ou melhorar. Em ambos os casos pegue a jangada.

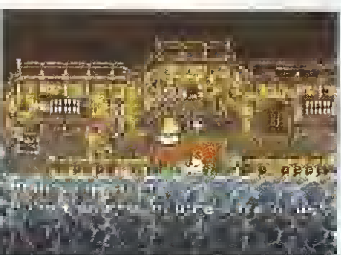


Nada a fazer.



Heal Rod, Pearl Rod, Magicite, Hyper Wrist, Drainer e Tincture

Salve a criança na casa.



Socorra a criança e pegue tudo



Fenix Down



**Phunbaba:** use Fire e Suplex  
Fale com Terra e vá embora. Espante Phunbaba. Ganhe a Magicite Fenrir.



**Fale com Gerad**

Fale com todos no café. Fale com Gerad no mercado. Siga-o e vá conversando. Vá ao porto.



Fale com Gerad no 2º andar do Inn.



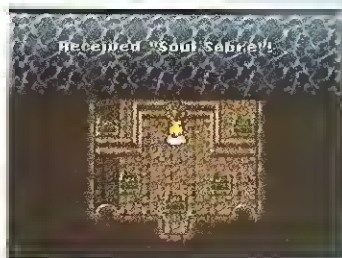
**Use as costas da tartaruga**  
Atravesse-a.



Gravity Rod, Crystal Helm, X-Potion, Soul Sabre, Ether e Regal Clown



**Tentacles:** cada um tem um ponto fraco diferente. Confira com Scan



**Verifique a estátua**

Vá até a sala dos motores e destrua os tentáculos. Fale com o velho e siga para Kohlingen.

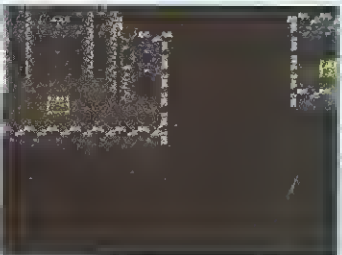


Fale com Setzer.



Crystal Mail, Czarina Gown, Dragon Claw, Man Eater e Exp. Egg

Avance e verifique o túmulo de Daryl. Vença Dullahan. Desça as escadas falando com Setzer.



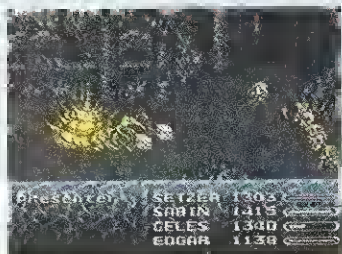
**Mais uma passagem secreta.**  
Ganhe a Exp. Egg que dobra a experiência adquirida a cada monstro que matar



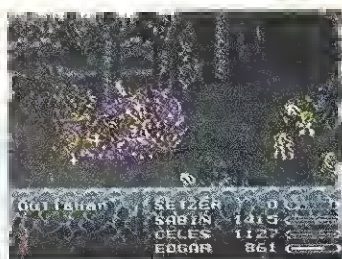
**SNES**

# FINAL FANTASY

**DETONADO**



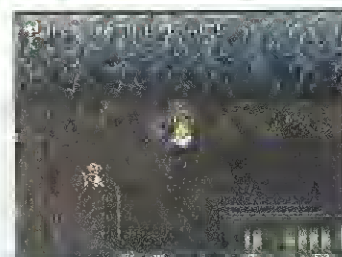
Presenter: não acerte o casco



Dullahan: use Runic para evitar magias. Desça a espada



Leia a carta na casa de Lola e entregue-a ao pombo-correio.



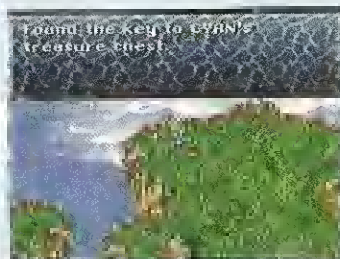
**Compre Rust-Rid**

Compre a Rust-Rid. Vá até a porta enferrujada.

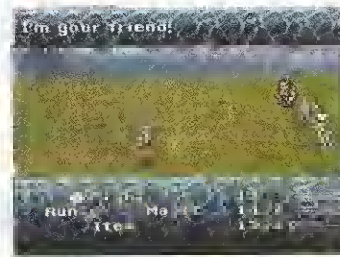


Red Cap, Ice Shld, Thunder Shld, Aegis Shld, Gold Hairpin e Force Armor.

Leia a carta de Cyan. Encontre Cyan. Volte.



Pegua a chave do baú



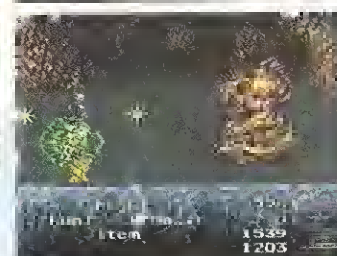
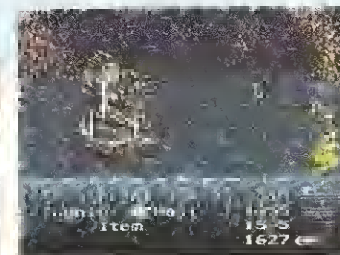
Venha com um grupo de três

Com um grupo de 3 integrantes, entre numa batalha e encontre Gau.



Tiger Fang, Rage Ring e Striker

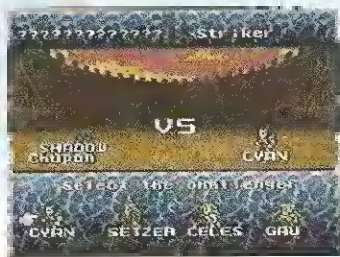
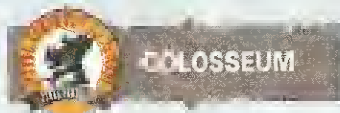
Encontre Shadow e derrote SrBehemoth.



SrBehemoth - use fire e attack



Nada a fazer.



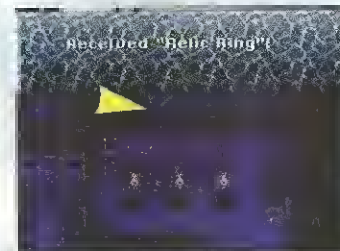
Aposte a striker e vença

Aposte e Striker e lute com Shadow.



Moogles, 2000 GP, Potion, Ether e Remedy

Encontre e fale com Owzer. Vença Chadarnook.



Mais um baú escondido



Chadarnook: ataque total (fire) quando estiver nesta forma



Verifique o armário



Wing Edge, Ribbon e Dragon Horn

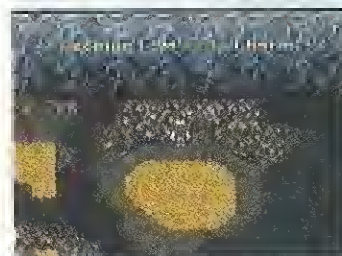
Avance até encontrar Locke.



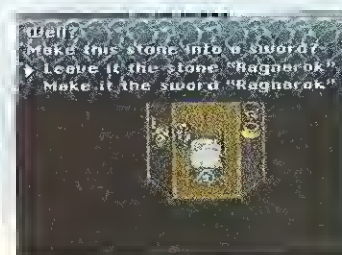
Nada a fazer. Ganhe a magicite Phoenix e os itens X-Potion, Fenix Down, X-Ether, Elixir, Flame Shld e Valiant Knife.



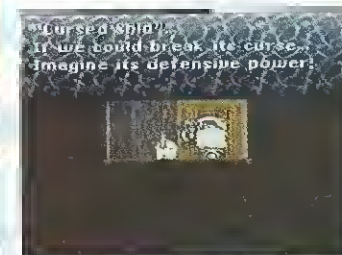
X-Ether e Gauntlet.



Verifique aqui e ganhe esse item equipável em Mog, que impede a aparição de inimigos

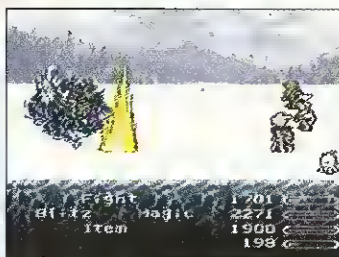


A espada Ragnarok é fortíssima. A magicite permite aprender a magia Ultima

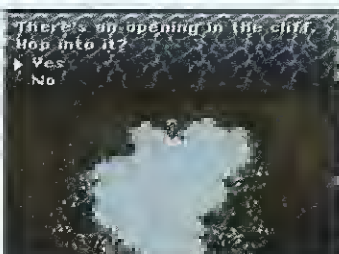


Lute 255 vezes com a Cursed Shld equipada (use Ribbon para minimizar os efeitos do escudo) e obtenha a Paladin Shld, o melhor escudo do jogo e também se pode aprender a magia Ultima

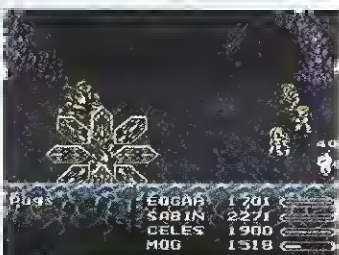




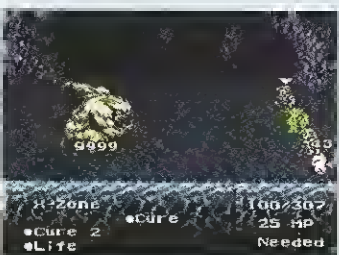
**Tritocho: use a magia do fogo**



**Desça pelo penhasco**



**Pugs: use Vanish + Doom ou X-Zone. Ganhe a Minerva. Se não ganhar, resete e tente de novo**



**Umario: use fire, seu pt. fraco**

Entre com Locke no grupo. Vá pela esquerda, use a passagem para encontrar Mog. Siga pela cidade onde Locke abre as portas. Vá ao penhasco e derrote Tritoch. Desça pelo penhasco com Mog e verifique a estatueta de osso. Lute com Umario. Se Mog estiver no seu grupo, Umario vem com você.



Ether.

Use a passagem secreta. Destroça Phunbaba com magias da série Fire.

## DEPOIS DA DESTRUIÇÃO DO MUNDO

### NOS CÉUS



**Doom Gaze: ele não recupera HP. Vá tentando derrotá-lo. Se ele fugir, procure-o**

Fique passeando com o dirigível e dê de cara com Doom Gaze. Ele tem a Magicite Bahamut.

### DUNCAN'S HOUSE



Fica a nordeste de Narshe. Aprenda a Bum Rush.

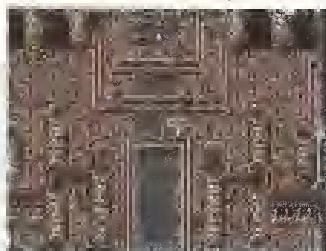
### TEMPLO SUBMERSO



**Master Pug: Vanish + Doom**



**Katana Soul: use os melhores ataques de cada um**



**Aperte A neste ponto**

Ether, Graedus, Wing Edge, Magicite, X-Potion, Doom Darts, Blizzard Orb, Offering, Gold Hairpin e X-Ether.

Fale com o velho do castelo de Figaro para viajar debaixo da terra. O castelo vai emperrar num templo. Aqui há a magicite do Odin e uma sala secreta que a transforma em Raiden.

### EBOT'S ROCK



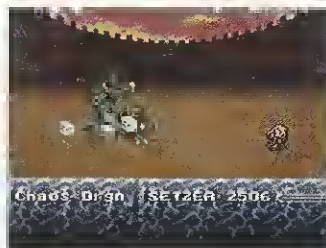
**Hidon: não mate antes de ele usar o Grand Train**

Vá a Thamasa com Relm e Strago. Depois vá a ilha logo ao norte. Lá se pode enfrentar Hidon, que usa a magia Grand Train possível de aprendizado por Strago (comando Lore).

### CASA DO PAI DE GAU

Fica próximo de Veldt. Entre aqui com Mash e Gau.

### COLOSSEUM

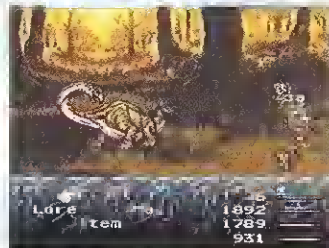


**Esse já era!**

O melhor guerreiro é Setzer equipado com: Relic: Genji Glove e Offering. Equip: Fixed Dice, Dice, Red Cap e Genji Armor. Veja algumas apostas bem vantajosas: Ninja Star → Tack Star → Rising Sun → Bone Club → Red Jacket.

Ragnarok ↔ Illumina Czarina Gown ↔ Minerva Blizzard ou Flame Sabre ou Thunder Blade → Ogre Nix Imp Halberd → Cat Hood → Merit Award → Rename Card → Marvel Shoes → Tintinabar ↔ Exp. Egg Behemoth Suit → Snow Muffler

### FLORESTA DOS DINOSSAUROS



**Derrote-o (Vanish + Doom) e ganhe Economizer**

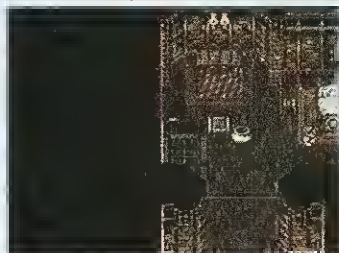
Fica logo ao norte de Veldt. É uma floresta com forma de dinossauro. Lá vivem Tyranosaur e Brachosaur. O primeiro pode fornecer um Imp Halberd se derrotado e o segundo um Economizer, um item muito útil, além de fornecerem bastante experiência a Magic Point. Para derrotá-los use a técnica Vanish + Doom ou X-Zone.



**SNES**

# FINAL FANTASY

**DETONADO**



Desça pela escada escondida



Phunbaba: o ponto fraco é o fogo. Os outros devem usar seus melhores ataques



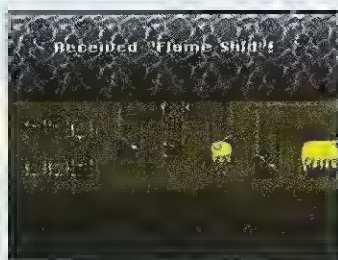
## DOMA CASTLE

X-Potion (2), Fenix Down, Beads, Ether, Elixir, Remedy, Genji Glove, Flame Shld e Ice Shld.

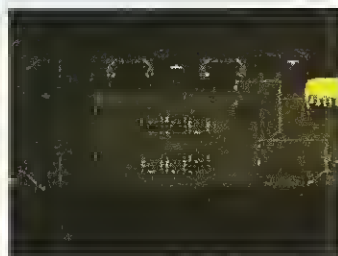
Vá com Cyan. Durma e entre no sonho de Cyan. Derrote Curley, Larry e Moe. Avance pelo trem, pela caverna e pelo castelo até encontrar Wrexoul e derrotá-lo. Ganhe a magicite Alexandr e uma espada. Cyan ganha todas as SwdTechs.



Curley, Larry e Moe: detone Curley primeiro com a magia da série Ice. Use Fire em Larry e em Moe



Coloque a Lamp of Metal no baú e pegue o conteúdo do baú do fundo



Deixe os baús assim e acione a alavanca para prosseguir



Wrexoul: se ele sumir é sinal de que ele "entrou" em alguém. Mate um de seus companheiros e mande ver



Vá para a ilha à nordeste do mapa e seja sugado por esse monstro. Yeah! Você achou a entrada para a caverna de Gogo



## GOGO DUNGEON

Genji Armor, Magical Brsh, Ether, Red Jacket, Fake Mustache, Zephyr Cape, Hero Ring, Tack Star e Thunder Shld.

Encontre Gogo, o imitador.



## TOWER OF CULT OF KEFKA

Safety Bit, Air Anchor, Genji Shld, Gem Box, Stunner e Force Armor

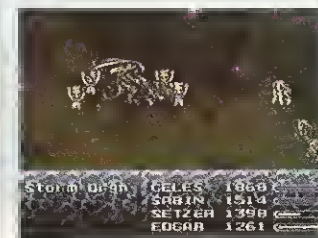
Vá ao topo. Nesta torre só se pode usar magia. É bom ter a magia Ultima.

## OS OITO DRAGÕES LENDÁRIOS

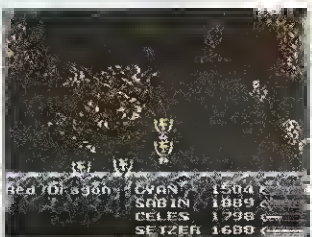
Depois da destruição do mundo, os oito dragões quebraram o selo e se espelharam pelo mundo. Cada um deles detém uma parte do selo da poderosa magicite Crusader. Veja onde encontrá-los e como detoná-los. PF - ponto fraco.



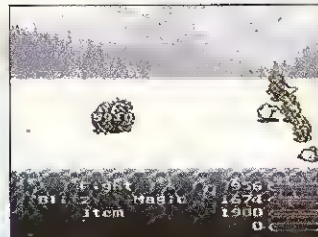
Dirt Dragon: HP 28500. PF: água e vento. Use float ou Gaia Gear. Local: Opera House



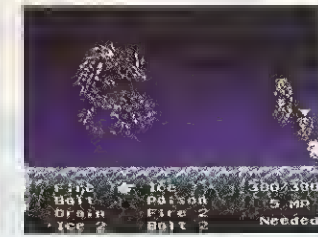
Storm Dragon - HP 42000. PF: trovão. Use Thunder Shld e ataque. Local: Mt. Zozo



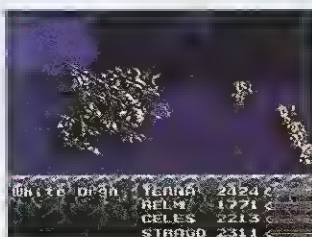
Red Dragon - HP 30000. PF: gelo e água. Use Flame Shld. Local: Cave of Phoenix



Ice Dragon: HP 24400. PF: fogo. Detone com magia e ataque. Local: Narshe



Blue Dragon: HP 26900. PF: trovão. Desça a magia. Local: Templo Submerso



White Dragon: HP 18500. PF: não tem. Ataque com Ultima. Local: Tower of Cult of Kefka

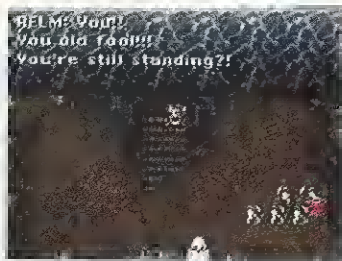


Skull Dragon: HP 32800. PF: luz e fogo. Ataque com Ultima. Local: Last Dungeon

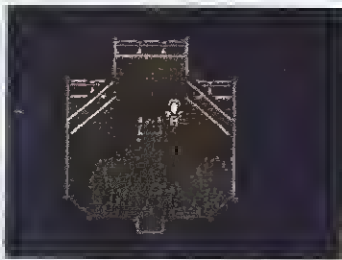


Gold Dragon: HP 32400. PF: água. Ataque com Ultima. Local: Last Dungeon





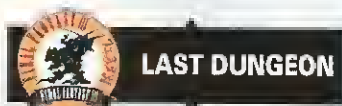
Vá com Relm no grupo e Strago volta a pertencer a seu exército



Na primeira porta que encontrar, verifique esse ponto. Uma porta no andar de baixo surgirá e ganhará a Air Anchor

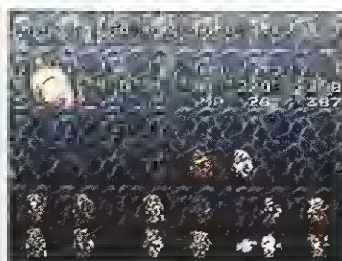


Magi Master: coloque Life3 em todos integrantes, pois quando ele morre usa Ultima mortal. Derrote-o com a mesma moeda

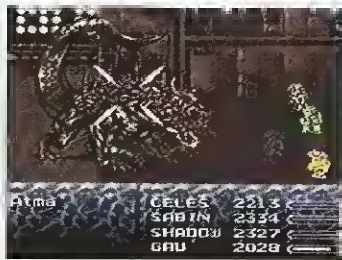


Coronet, Fixed Dice, Minerva, Tack Star (2), Force Shld, Force Armor, Ribbon, Red Cap, Gauntlet, Nutkin Suit, Hero Ring, Megalixir e Rainbow Brsh

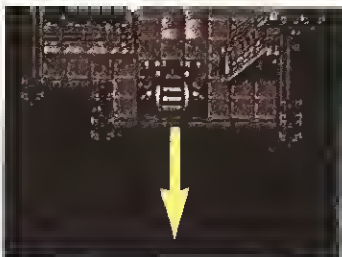
Aqui as armadilhas ficam complexas com a necessidade de troca dos grupos constantemente.  
GRUPO 1: Enfrente Doom.  
GRUPO 2: Vença Atma e Goddess.  
GRUPO 3: Derrote Inferno, Guardian e Poltergeist.  
Derrote a criatura indescritível e ponha um ponto final em Kefka!



Veja uma formação bastante equilibrada



Atma: entre na batalha com Float. Depois use a técnica Quick + Ultima duplo. Não vai sobrar nada. Se acabar MP, use Osmose



A última passagem secreta do jogo guarda a Aegis Shld



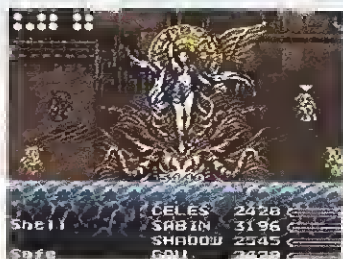
Inferno: concentre o ataque no corpo. Use Quick + Ultima duplo



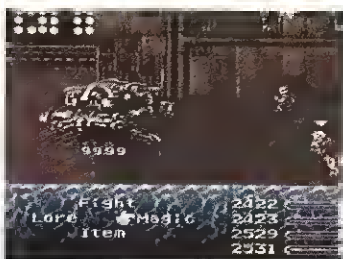
Esse monstro usa muitas técnicas especiais que podem ser aprendidos por Strago



Doom: sem segredos. Mande ver Quick + Ultima duplo e o ataques mais fortes que tiver



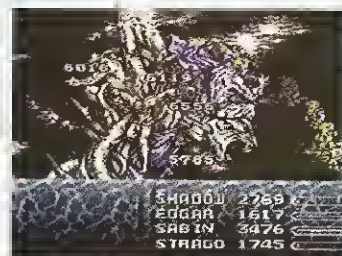
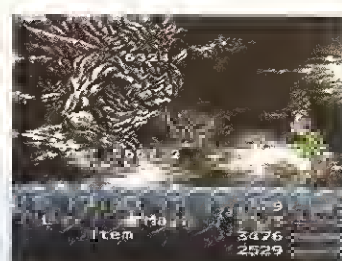
Goddess: mesmas táticas de Doom



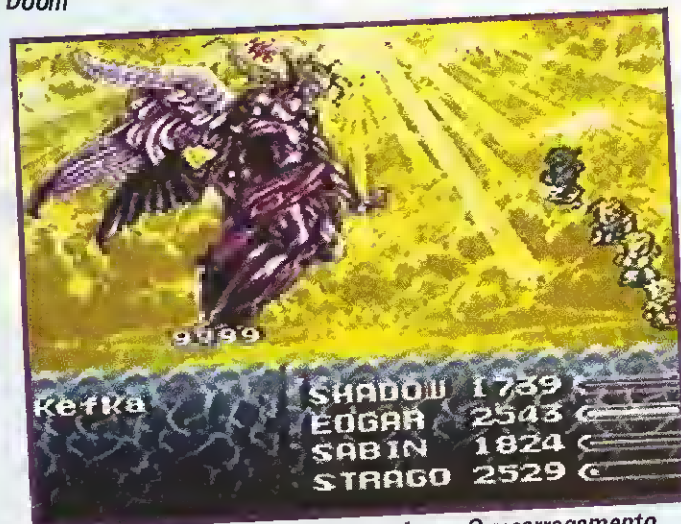
Guardian: mesma tática de Doom



Poltergeist: mesma tática de Doom



??? : a ordem do grupo deve ser bem equilibrada. De preferência, tenha pelo menos um mago para cada um que enfrentar para aplicar a técnica Quick + Ultima duplo. Pelo menos dois devem se concentrar em recarregar a energia do grupo. O ideal é todos possuírem Cure3



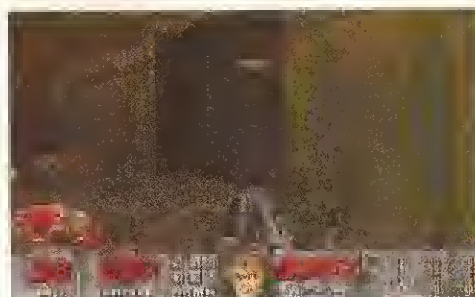
Kefka: basicamente igual aos anteriores. O recarregamento deve ser frequente pois ele tem um ataque que deixa apenas 1 HP para cada um. Agora é só detoná-lo!



# COMPUTER ZONE



**DICA:** ao descer essa escada, tenha cuidado para não ser encurralado. Há dois monstros invisíveis



Muitos lugares só são acessíveis através de plataformas móveis



Fanáticos do sangue, bem-vindos à mais uma esmerada sessão de carnificina e violência: **Doom** está de volta. Enquanto a primeira versão faz sua aparição nos consoles da Sega, o PC é premiado com essa segunda versão. Como desgraça pouca é bobagem, mais uma vez você tem de se virar de todo o jeito para conseguir escapar das profundezas do inferno. É a hora de pagar todos os seus pecados não confessados até hoje. Novas armas foram adicionadas para ajudá-lo a se safar dessa missão religiosa. Obviamente, encontrar as melhores armas não é uma

tarefa nada fácil. Em cada fase há inúmeras passagens e corredores a serem explorados, só que nem todos são visíveis. Não espere moleza. Nesse hora, o radar é o seu melhor, e talvez o único, amigo. Olho vivo é o lema. A cada momento surgem grotescas criaturas que por algum motivo desconhecido não vão muito com a sua cara e não querem exatamente acariciá-lo. Para resolver esse problema, você só tem uma saída: mandar chumbo grosso em todo esse mau olhado. Os gráficos mantêm a perspectiva em primeira pessoa no estilo **Wolfenstein 3-D**: o resultado, comprove você mesmo, é nota dez.

Os cenários mudam conforme o seu avanço. O mesmo acontece com os inimigos, que se tornam cada vez mais ferozes



Tente completar a fase no tempo indicado



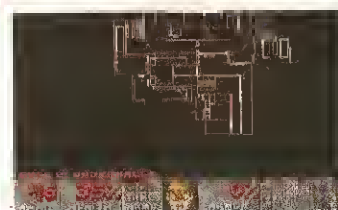
Algumas portas abrem se você estiver com um cartão específico. Para saber a cor do cartão basta observar as barras no batente

## FICHA TÉCNICA

MINIMO: PC 386  
ESPAÇO OCUPADO:  
16 Mb  
CONTROLES: mouse,  
joystick e teclado  
PLACAS DE SOM:  
Sound Blaster,  
Roland etc.



Doom tem uma atmosfera escura e sombria

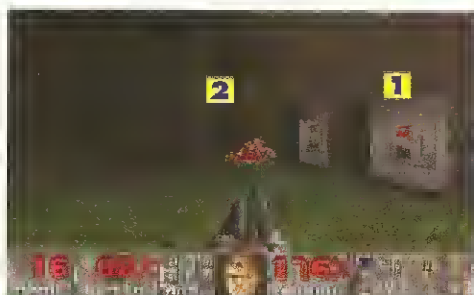


O radar é o seu maior aliado. Use-o constantemente. Barras amarelas indicam passagem, você pode ainda marcar no mapa locais mais importantes





Não se deixe intimidar pelos monstros, chumbo grosso neles



**DICA:** a única maneira de sair desse calabouço é acionando a alavanca (1) e correr a tempo de pegar o elevador localizado no canto (2)

**DICA:** algumas salas não possuem entrada natural, geralmente são isoladas por um fosso. Para alcançá-las use o botão de corrida e salte

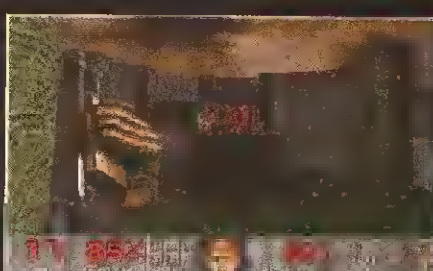


Para os que possuem um processador 386, uma opção para aumentar a velocidade (sem mecher na qualidade gráfica) do jogo é diminuir a tela

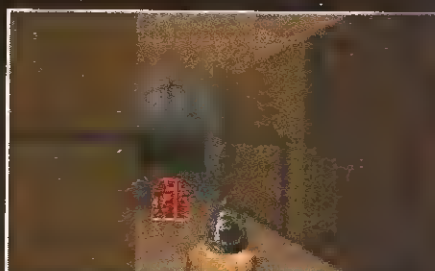
## A MELHOR DEFESA É O ATAQUE



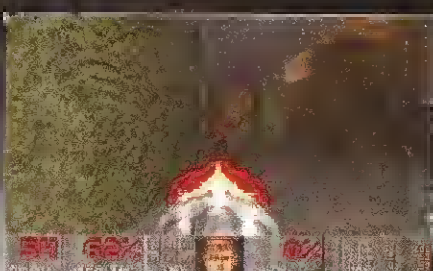
**Punhos:** para aqueles que gostam de viver perigosamente



**Rifle:** a melhor opção para o início do jogo. Demora um pouco para recarregar



**Pistola:** sua primeira arma e também a menos eficaz



**Metralhadora:** use somente quando estiver cercado por inimigos

# 1º CAMPEONATO



DIAS 26/11 • 3/12  
10/12 • 17/12

NA FAMILY WORLD DO SHOPPING IBIRAPUERA. EMOÇÃO A TODA PROVA. ENCARE ESSE DESAFIO. O MAIOR FERA NESSE JOGO LEVARÁ PRA CASA UM GABINETE PROFESSIONAL 21" NEO GEO THE KING OF FIGHTERS 94!

INSCRIÇÕES E INFORMAÇÕES PARA CADA ETAPA NA FAMILY WORLD • SHOPPING IBIRAPUERA • 531-2122.

PARTICIPE

NEO-GEO

Family  
WORLD

The Future Is Now  
SNK

APOIO

FOLHA  
Não dá pra não ler.



# SUPER GP EXPRESS

HQ

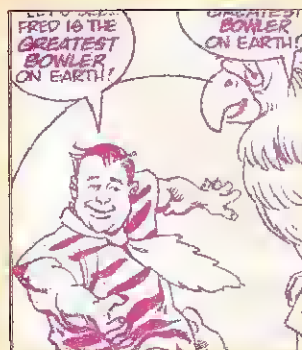
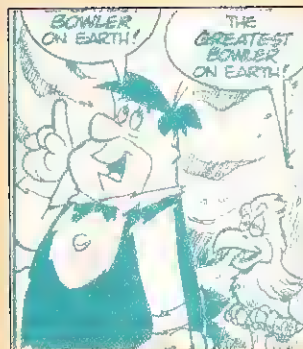
## OS FLINTSTONES EM DOSE DUPLA

O que é melhor: o filme ou desenho dos Flintstones? Esta questão dividiu o público norte-americano em dois blocos: os nostálgicos, fiéis aos traços de Hanna Barbera, e os adoradores de Steven Spielberg, o produtor do filme. Querendo atrair todo mundo, a Harvey Comics bolou um grande lance. The Flintstones em Double Vision é um gibi diferente de tudo o que já se viu.

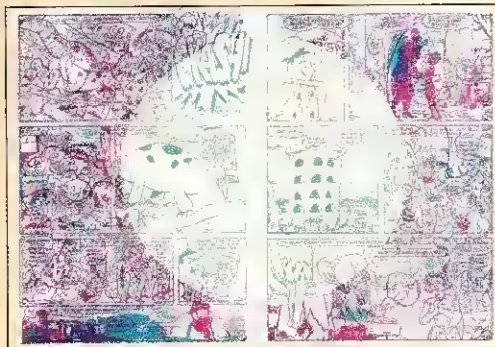


O Fred do cinema e dos gibis está em Double Vision

Feito com duas cores sobrepostas, traz óculos com lentes vermelha e azul, similar ao 3D. Só que o efeito é diferente. Você lê a revista com um olho só. Cada cor corresponde aos traços da cor inversa. Assim, ao usar a "lente" vermelha, você enxerga os traços azuis, que correspondem ao desenho de Barbera, como ao usar a azul, o leitor seguirá os personagens do cinema. O preço é US\$ 2,95.



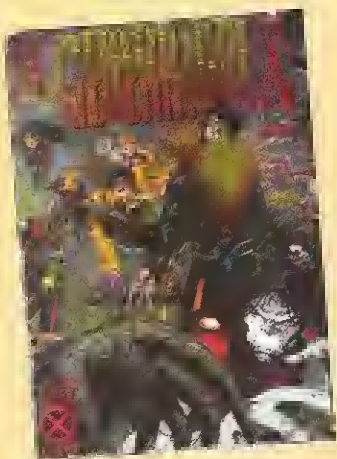
John Goodman e o Fred do desenho às voltas com um tremendo papagaio



Com a lente azul você vê os personagens do desenho e com a vermelha os do cinema

## MARVEL MUDA TUDO NO X-MEN

A Marvel perdeu há muito o fio da meada da saga X-Men e bolou uma nova

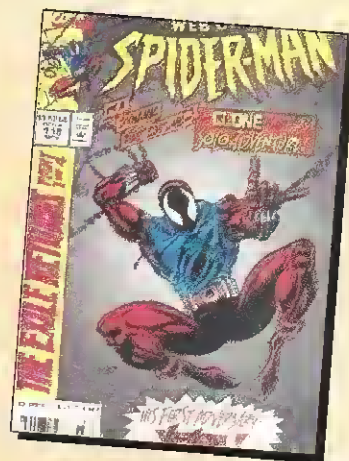


Os personagens foram reformulados no Generation X

geração para a série. Generation X é uma revista totalmente reformulada, do formato à capa de papel laminado especial. Os heróis foram redesenhados. Wolverine teve suas garras de Adamantium substituídas por garras de ossos. O professor Xavier bateu com as dez e não pinta na nova série. Novos heróis, bem interessantes, completam o time. É bom que, pelo menos desta vez, a Marvel acerte a mão!

## HOMEM ARANHA COVER

Na ânsia de imortalizar Spiderman, a Marvel faz de tudo. Na série Guerras Secretas, o aranha ganhou um colá negro como uniforme e novas habilidades. Como se não bastasse, Stan Lee assina o novo Clone. Ben Reilly está encanado que é o verdadeiro Homem-Aranha. Ele sai às ruas de Nova York fazendo justiça com as próprias mãos.



AQUI ESTÁ O POWER QUE SEU OLHO DE LINCE PROCURA

# POWER



## DESENHO

### IRON MAN REESTRÉIA NA TV ANO QUE VEM

Os fãs de Homem de Ferro espalhados pelo mundo tem todos os motivos do mundo para comemorar. A edição de novembro da Iron Man & Force Works (especial para colecionadores) traz uma matéria dedicada ao novo desenho animado de Iron Man prometido para estreiar na Marvel TV no ano que vem. A produção está recebendo um cuidado todo especial, misturando



*Iron Man estranha com novo visual na Marvel TV no ano que vem*

imagens 3D geradas em computador com a animação convencional em células bidimensionais. Os caras não descuidaram

nem da voz do industrial Tony Stark, que será feita por Robert Hays, que trabalhou no filme Apertem os Cintos o Piloto Sumiu.



*Robert Hays entra com a voz de Stark*

## ESPORTE

### BOLA NO PÉ E OLHO NA TELA

É mundo velho! Enquanto nós aprendemos futebol pelos métodos tradicionais, ou seja, no gramado com a bola no pé, os americanos apelam para a tecnologia de ponta para tentar recuperar o vexame desta estabelecer um diálogo mais íntimo com a bola. A ESPN, a maior rede de TV esportiva do planeta, encomendou à Intelliplay dois softwares Multimidia para ajudar os gringos a



*Até drible tentam ensinar*

compreender o mundo do futebol-soccer. Disponíveis em três sistemas (Macintosh, 3DO e PC-CD), **Let's Play Soccer e Soccer: Skills & Strategy** apresentam vídeo interativo e telas de estratégia. Quem dá as dicas do jogo são dois "craques" americanos: John Harkes que jogou a última Copa do Mundo pelos EUA, e a artilheira da seleção feminina norte-

americana, Mia Hamm, campeão mundial na categoria. Os dois mostram técnicas, estratégias e situações de jogo a um garoto que perdeu um pênalti durante um jogo de seu time. O vídeo traz lances do campeonato inglês e das eliminatórias da última copa para ilustrar as aulas. No final, como em toda boa história americana com o tradicional tom dramático e heróico, o garoto volta a campo e converte o pênalti que tinha perdido antes. Como você pode imaginar, não é o tipo de jogo para seduzir a garotada das nossas plagas, que sai chutando tudo que é redondo por aí!



*Muita conversa nos treinos*



*Táticas estão presentes*



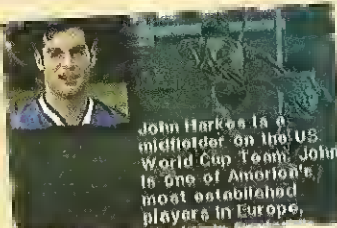
*O lance do pênalti perdido*



*Há técnicas de ataque e defesa*



*Mia Hamm mostra o que sabe*



*John Harkes é o outro instrutor*

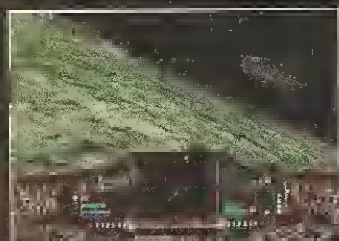


# FINAL STAGE

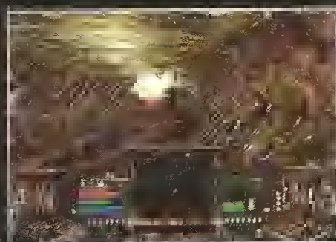
# SHOCK WAVE

**C**hega de pânico, agora todos podem dormir tranquilos. Nós salvamos o mundo. Não foi nada fácil acabar com os aliens em *Shock Wave*. Mas o último estágio até que foi mamão com açúcar, comparando com as

fases 3, 5 e 8. O segredo é avançar devagar e ficar de olho grudado na tela. Após o tradicional "happy end", carregue o seu game de novo e tenha uma grande surpresa.



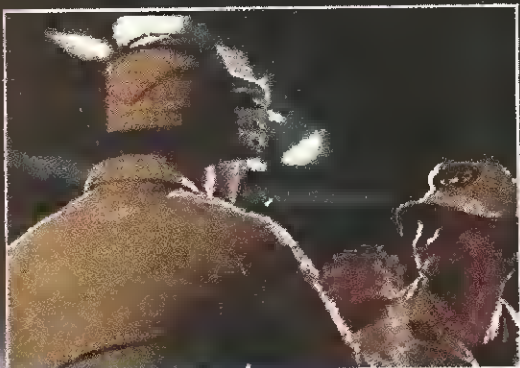
**DICA:** os "refuel drones" da fase: 238, 159, 100, 71, 35 e 18. Este recarrega parcialmente



**DICA:** destrua as fontes de energia da nave-mãe. O primeiro está dentro desse túnel



**DICA:** ao chegar na "coração" da nave, atire de uma distância segura para não ser atraído



**NOVA CULTURAL**

**Fundador**  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Diretor da Unidade:**  
José Renato Dias de Aguiar

**SUPER GAMEPOWER**

ANO 1 - Nº 9 - DEZEMBRO DE 1994

## REDAÇÃO

**Editor Chefe:** Marcelo Moraes  
**Editor:** Rubem Barros  
**Chefe de Arte:** Marco A. Sismotto  
**Assistente Editorial:** Fabio Pedersen Pancheri  
**Redator:** Marcelo Câmara  
**Consultores:** Andrea M. Moreira e Silva (tradução), Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi (jogos)

## ENGº, DE PRODUTO E PRODUÇÃO

**Gerente:** Sean Ament  
**Coordenação de Produção:** Francisco Moreira Júnior  
**Editoração:** Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma  
**Coordenador Gráfico:** Walmir Dionizio  
**Assistente de Produção:** Jaime de Lima

## MARKETING

**Gerente de Produto:** Roberto Carnicelli  
**Assistente de Produto:** Ane Shirley M. Ramos

## PUBLICIDADE

**Gerente:** Lucia M. Roscio  
**Executiva de Contas:** Alda Marin  
**Contato:** Sheila Briz  
**Assistente:** Adriana Borella

## PROPAGANDA E PROMOÇÃO:

**Coordenadora de Prop. e Prom.:** Iane Fabiana  
**Chefe de Arte:** Chica Barbosa  
**Assistente de Arte:** Edgar Morelli

**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

**Diretoria:** Charles Krell, Plácido Nicaletto, José Renato Dias de Aguiar, Shoji Ikeda, Iara Rodrigues e Sônia Regina Carvalho

**SUPERGAMEPOWER** é uma publicação mensal da CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. **Redação e Correspondência:** AL Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214.



# ESPORTE NÃO É SAÚDE. MTV SPORTS SÉRIE 3

A forma MTV de ver o esporte.

Apresentação Márcio Garcia.

Todo sábado, 18:30. Na MTV.







# MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA\* para MEGA DRIVE\* I, II, III e GENESIS\*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM\*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*